

# **Virtual Guitarist “Electric Edition”**

**Operation Manual**

**by Peter Gorges**

The information in this documentation is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of Steinberg Media Technologies AG.

The software described by this document is subject to a License Agreement and may not be copied to other media.

No part of this publication may be copied, reproduced, or otherwise transmitted or recorded, for any purpose, without prior written permission by Steinberg Media Technologies AG. All product and company names are <sup>™</sup> or <sup>®</sup> trademarks of their respective owners.

OSQ ("Original Sound Quality") is a lossless audio compression format. Copyright by Philippe Goutier 2001. OSQ is a native WaveLab format.

© Wizoo Sound Design GmbH & Steinberg Media Technologies AG, 2002.  
All rights reserved.

# Table of contents

5	The success story continues ...
6	Congratulations!
7	How do I use Virtual Guitarist?
7	What is Virtual Guitarist?
8	How does Virtual Guitarist work?
9	What you can and can't do with Virtual Guitarist
9	Register your software!
10	Optimizing the hard disk before installation
10	System requirements (PC version)
11	Installing Virtual Guitarist (PC version)
12	System requirements (Mac version)
12	Installing Virtual Guitarist (Mac version)
13	Setting up Virtual Guitarist as a VST instrument in your host application
15	First test
15	How to play Virtual Guitarist
16	Players
18	Parts
19	Chord recognition
22	Latch mode
22	Expression and timing variations
28	Sound variations
31	Multi-effect board
42	Plug-in version of the effect board
44	MIDI controller assignments
46	Global settings (setup)
53	Bonus feature: creating your own phrasings
55	Reference



## The success story continues ...

The overwhelming success of our Virtual Guitarist VSTi released in April 2002 almost automatically lead to people asking for more players. Especially in the field of electric guitars styles there is such a vast range of sounds, styles, eras and musical styles. It was impossible to cover all these with one electric guitar that was just one part of a hybrid acoustic/electric guitarist.

Simply to release more players wouldn't have done the job as we found out while laying out the Electric Edition. To just add additional players to the original VG would just not have been enough. Also, if you focus on electric guitars, you can't ignore the issue of effects being an integral part of the game. Guitar, amp, speaker and effect are inseparable.

Therefore we decided the Electric Edition had to become a full-blown product in its own right—with special advanced features to meet the requirements for electric guitar sounds. With the programmable Multi FX Board seamlessly integrated, a perfectly sounding, flexible rhythm guitarist is just a push of a button away. On top you get a range of first-class guitar effects in a separate plug-in that you can use for any audio track.

Apart from the totally new design, the Multi FX Board and the new 29 players we have changed very little—we want owners of the original Virtual Guitarist to be surprised only by the new sounds and styles, not by an unfamiliar user interface.

Before we start, I sincerely want to thank and praise the person who was confident enough to let us capture his extraordinary guitar playing and instrument/amp collection in VG Electric Edition: professional session guitarist Thomas Blug. A similar incorporation of playing skills, perfectionism and feel for sound associated with an incredible stylistic versatility is hard to find—we're all lucky we did, and you're too.

I strongly believe you'll have a lot of pleasure, fun and success with Virtual Guitarist "Electric Edition"!

Yours sincerely,



# Congratulations!



Virtual Guitarist is your own personal rhythm guitarist, letting you choose between 29 guitar players, each of which is a perfectionist: perfect sound, perfect timing, and the ability to flexibly adapt to suit most musical styles.

Using Virtual Guitarist you can easily add professional-sounding rhythm guitar tracks to your songs, without the need for a real player, and get a perfect take every time. Even if you use real guitarists in your music as well, Virtual Guitarist has the big advantage of enabling you to experiment with rhythm guitar parts at any time, and in any place, without the need for special recording equipment. You could even be laying down tracks on your laptop computer while flying to Mongolia.

## How do I use Virtual Guitarist?

Using Virtual Guitarist is simple, especially if you think of the plug-in as a real rhythm guitar player—tell them what to play and they will play it. The playing is precise and the guitarist won't complain, which, aside from the clever programming, is a worldwide first in itself!

Virtual Guitarist is used exactly like any other VST Instrument:

- Prepare a track and load Virtual Guitarist.
- Select a player from the menu.
- Use a MIDI keyboard to trigger the Virtual Guitarist or, alternatively, manually add the chords to a MIDI track via the sequencer's editor.
- Swap guitars, throw in fills or long chords, and improve your guitar track until you're happy with it. You can change any parameter at a later time, and, in contrast to recording "real" guitars, you can change the key of the song at any time without having to repeat the whole recording session!

## What is Virtual Guitarist?

Technically speaking, Virtual Guitarist is a set of two VST Instruments containing a variety of rhythm guitar styles. Each style is represented by a player, and is ready-to-go with the correct guitar, microphone or amp, and a selection of phrasing controls.

Musically speaking, Virtual Guitarist plays itself, and all you have to do is play the chord and key progressions via a MIDI keyboard. You can control the phrasing, sound, and many other play parameters, using either the mouse, or by triggering them in real time by using a MIDI controller. This enables you to adapt the rhythm guitar to seamlessly work within your song, and in any given musical style.

# How does Virtual Guitarist work?

To clear up a common misconception, Virtual Guitarist doesn't use common single-note samples or synthesis to imitate guitars. The result would be extremely artificial, and if you've ever tried to simulate guitar playing on a MIDI keyboard, you'll know exactly what we're talking about.

Perhaps surprisingly, the Virtual Guitarist concept is actually much simpler and is based on a huge library of audio tracks recorded by real living and breathing (not to mention drinking) guitar players. This means the result really is a genuine guitar recording—and not an artificial approximation.

Virtual Guitarist's ground-breaking approach makes it possible to select from these recordings in real time when you change a chord or any other parameter. Tempo changes are no problem as the guitar recordings have been processed in a way that enables all the beats to be triggered individually. And, in addition, you can manually shuffle the individual beats to create your own parts—the eight parts you can select from for each player are all examples of what's possible, which we'll look more closely at later.

In Virtual Guitarist “Electric Edition”, the output signal of “guitar and amp” gets fed into the FX section—just like in real life. Here the sound gets beefed up using Wahwah, AutoFilter, Chorus, Flanger, Phaser, Tremolo and Delay.



## What you can and can't do with Virtual Guitarist

Virtual Guitarist has many advantages when compared with a real guitar player:

- The virtual guitar players are convenient and available at any time.
- Using a virtual guitarist is cheap and easy, especially since you won't need a studio to record in.
- You can save time because there's no setup, tuning, preparation, microphone positioning, or audio recording.
- Virtual guitarists don't play wrong notes and there isn't going to be any timing problems.
- You can work with several guitar players simultaneously.
- You have complete control over the sound and phrasing of the guitar.
- Virtual Guitarist supports your creativity, allowing you to experiment as much as you want, and giving you the possibility of creating tracks that couldn't be played on a "real" guitar.
- It's possible to make alterations at any stage, even after recording or during the mixing process. You can change the instrument, phrasing, and sound without having to recreate the chord data from scratch.

Despite all of these advantages, it's important to remember that Virtual Guitarist is a computer program and will inevitably have some disadvantages when compared to a real player. It would be impossible for Virtual Guitarist to provide everything a real guitarist might theoretically be able to offer, although the included virtual players do cover a broad range of musical styles capable of suiting most needs.

## Register your software!

Before getting carried away with the software, which we're sure you will do, please take a moment to complete and return the registration card enclosed with Virtual Guitarist. This will entitle you to technical support, and we'll also keep you up to date with the latest news and updates.

# Optimizing the hard disk before installation

Virtual Guitarist installs 1.6 GB of data on your hard disk, and if your drive is quite full, or has not been defragmented recently, it's possible that the install data will get split (fragmented) into many parts over the disk. Although it won't affect the performance of the plug-in, it can lead to longer loading times of the players, which can become very frustrating.

To optimize the loading times, we recommend you defragment the hard disk you want to install Virtual Guitarist on before you start. This can be done with the defragmentation system software on Windows, or with Norton Utilities (or another defragmentation program) on the Macintosh.

## System requirements (PC version)

To run Virtual Guitarist you'll need at least:

- A PC with a 400 MHz Pentium® II processor, or compatible AMD processor
- 256 MB RAM (512 MB recommended)
- 1.6 GB of free hard disk space
- Windows® 98, Windows® ME, Windows® 2000, or Windows® XP
- Cubase VST 5.1, Cubase SX/SL, Nuendo 1.5, or another VST 2.0 compatible host application

---

☐ Please also observe the system requirements of your host application.

---

## Installing Virtual Guitarist (PC version)

To install Virtual Guitarist on your PC:

1. Switch the computer on and wait for Windows to load.
2. Insert the Virtual Guitarist CD-ROM 1 into your computer.
3. Open the Windows Explorer, or the "My Computer" window, and double-click on the CD-ROM drive icon.
4. Double-click the Virtual Guitarist Installer icon to run the installation program, and follow the on-screen instructions.

## Removing Virtual Guitarist (PC version)

To remove Virtual Guitarist from your computer:

1. Open the "Add or Remove Programs" control panel.
2. Select Virtual Guitarist and click "Add/Remove".
3. Follow the on-screen instructions.

## System requirements (Mac version)

To run Virtual Guitarist you'll need at least:

- A Power Macintosh® with a 500 MHz G3 processor and 100 MHz bus
- 256 MB RAM (512 MB recommended)
- 1.6 GB of free hard disk space
- Mac OS® 9.x or Mac OS® X
- Cubase VST 5.1, Cubase SX/SL, Nuendo 1.5, or another VST 2.0 compatible host application

---

☐ Please also observe the system requirements of your host application.

---

## Installing Virtual Guitarist (Mac version)

To install Virtual Guitarist on your Mac:

1. Switch on your computer and insert the Virtual Guitarist CD-ROM 1.
2. If the CD window doesn't open automatically, double-click the Virtual Guitarist icon.
3. Double-click the Virtual Guitarist Installer icon to run the installation program, and follow the on-screen instructions.

## Removing Virtual Guitarist (Mac version)

To remove Virtual Guitarist from your computer:

1. Run the Virtual Guitarist Installer again (as described above) and select "Uninstall" (from the pop-up located at the top left) when prompted.
2. Select the program component you want to remove and click "Uninstall".

# Setting up Virtual Guitarist as a VST instrument in your host application

This section describes how to setup Virtual Guitarist with Cubase VST as your host application. However, the same procedure applies to most host applications, and you should consult your host's documentation if you need further help.

Make sure the host program has been correctly installed and setup to work with your MIDI and audio hardware (eg. a MIDI keyboard and a sound card).

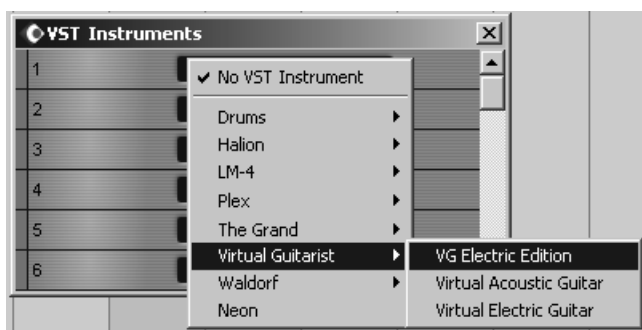
To setup Virtual Guitarist:

1. Open the VST Instruments window.



2. Click the "No VST Instrument" label. In the pop-up menu choose the folder Virtual Guitarist, select "VG Electric Edition".

- ☐ The image shows the folder content with both the original Virtual Guitarist and VG Electric Edition installed.



3. Open the Virtual Guitarist window by clicking the Virtual Guitarist's Edit button in the VST Instruments window.
4. Select a Player from the plug-in window's toolbar. This is described in more detail on page 15.

5. In the VST host application, select “VG Electric Edition” as the output for a MIDI track, and make sure this track can receive MIDI data from your MIDI keyboard.

- 
- ❑ Please note that when you activate Virtual Guitarist or change the currently selected player, the relevant data has to be loaded into the computer’s RAM (memory) before the instrument is ready to be played.
- 

## Latency

Although Virtual Guitarist is practically latency-free, high latency times (which result in delays between pressing keys on your MIDI keyboard and hearing a sound) can occur when you play Virtual Guitarist via your MIDI keyboard in real time.

This is often caused by the audio card or the MIDI interface, although it won’t be an issue when playing back a song with a Virtual Guitarist MIDI track. To get rid of annoying real time latency, we recommend you to replace your current audio card with a professional audio card for which an ASIO driver is available. Most soundcards built into off-the-shelf computers don’t use an ASIO driver and usually produce latencies of up to several hundred milliseconds.

## First test

At this point, you're probably itching to get your hands on Virtual Guitarist "Electric Edition", so:

1. Activate Virtual Guitarist (as described in the previous section) and load a player. In the Virtual Guitarist window, click the "Latch" button to activate the parameter.
2. Play a chord or note on your MIDI keyboard, and Virtual Guitarist will start to play. Because we activated the "Latch" button, playback will continue when you release the key(s).
3. If you have a sustain pedal connected to your MIDI keyboard, press it to stop the Virtual Guitarist.

If you don't have a sustain pedal, you can assign the "stop" function to a note on your MIDI keyboard. For more information about this, check out the "Remote keys" section on page 23.

- 
- ❑ The MIDI LED in the Virtual Guitarist window lights up when Virtual Guitarist receives MIDI-Events.
- 

## How to play Virtual Guitarist

There are several ways of playing the Virtual Guitarist:

- You can play chords and vary the expression using keyboard velocity, MIDI controllers, the sustain pedal, and program changes.
- If you're not familiar with a keyboard, you can enter chords and other MIDI events using one of the editor's provided by your sequencer software.
- You can use Virtual Guitarist to dub the chord tracks of existing songs and MIDI files to improve the way they sound. Many commercial MIDI files include special chord tracks, although duplicating a typical "Pad sound" track (such as strings) with the Virtual Guitarist will usually produce good results.

# Multiple Virtual Guitarists

You can use as many Virtual Guitarists simultaneously as your host application and computer allow. There's nothing wrong in using two rock guitar tracks at the same time with different phrasing, and then throwing in an additional riff from a third VG instance here and there.

# Players

In Virtual Guitarist terminology, a player is a guitarist with a unique style. However, more than just a style or rhythm, each Virtual Guitarist player refers to particular guitar, sound (amp, speaker, etc.), and dedicated playing style.

- ❑ When a player is selected, up to 200 MB of sounds are loaded into your computer's RAM, which can often take quite a while. If the wait is too long, you can use the chord set option to decrease loading time, although this reduces the number of chords available. (See the "Chord Set" section on page 47 for more information).

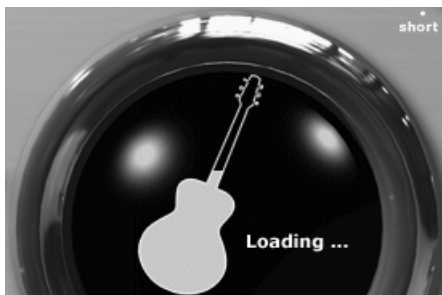
# Selecting a player



- To select a player, click the small downward-pointing arrow on the Virtual Guitarist's plug-in window, and choose from the pop-up menu. The loading status is indicated in the "sound hole", as illustrated below.



- You can also use the left and right arrows window to switch between players, but this isn't recommended because of the long loading times.



- 
- ☐ The loading status in the "sound hole" (as pictured above) is only visible if the Virtual Guitarist window is open.
  - ☐ After loading, a picture of the original guitar used for the recording is visible in the "sound hole".
- 

## Removing a player

To reload a player (for example, if you wish to change from the XXL to the ECO set—see the "Chord Set" section on page 47 for more information), you must first remove it from memory. It's important to note that you can't simply reselect the player from the pop-up menu as nothing will happen.

- To remove the current player from memory, select "nothing loaded" in the player pop-up menu, and then select the previous player again.

## Auditioning players

When you start working with Virtual Guitarist, you'll want to become familiar with what each player sounds like. To help you with this we've included a short audio clip of each player, which can be found in the "Prelisten" folder on the Virtual Guitarist CD 1. Using your computer's audio player (such as QuickTime or Windows Media Player), you can easily preview a player before loading it.

# Parts

Each player offers up to eight different parts. A part is variation—varying in rhythmic phrasing, note structure (e.g. single notes, chords, octaves) and effect setting. You can either play the same part all the time, or switch parts while playing to add variation to a track.

## Selecting parts



You can select a part by clicking one of the two part selection arrows in the top left corner of the Virtual Guitarist window.

## Switching parts in real time

You can switch between parts while you play without any glitches, and one way of doing this is to send a MIDI program change message (from one to eight) from a MIDI keyboard. The program change number corresponds to the part number.

- 
- ❑ Alternatively, you can switch between parts using certain notes on your MIDI keyboard. For more information about this, read both the “Key Remote Octave” section on page 47, and the “Remote keys” section on page 23.
-

## Chord recognition

Virtual Guitarist contains an intelligent chord recognition system, which always plays the correct chord based on the MIDI input from a sequencer or MIDI keyboard in real time. The MIDI input can consist of a complete chord or simple one-finger notes—you don't need to make any special settings because Virtual Guitarist will always know what to do.

### Playing chords

If you play a complete chord (for example, the notes C, F, and G for a Csus chord), Virtual Guitarist will automatically recognize it.

- For the best possible chord recognition, *all* the notes of a chord must be played. Playing three notes is sufficient for major, minor or sus4 chords, but for other chord types (maj7, 7, 6, dim, mmaj7, m7, m6, m7-5, sus2 and 7sus4) you need to play all four notes.

### Chord inversions

In most cases, it doesn't matter what inversion of a chord you play. However, there are some exceptions where the bass note has to be the root or tonic note:

- m7. For example, in Am7 the A must be the bass note because Virtual Guitarist would otherwise interpret the chord as a sixth (C6, in this case)—although the chord uses the same notes on the keyboard, it sounds totally different on the guitar.
- dim chords (for example, Adim uses the same notes as Cdim, Eb-dim and Gb-dim).
- +5 chords (A+5 uses the same notes as C#+5 and F+5).
- m6 chords (Am6 shares the same notes as F#m7-5).

# One-finger chords

For the chord types major, 7, minor, and m7, you don't actually need to play all the notes in the chord. Although playing a single note always indicates a major chord, you can indicate a different chord type by playing an additional key.

Additional key	Chord
None	major
Next left white key	7
Next left black key	minor
Next left white and black keys	minor7

- ❑ For keyboard schemes see “Chord reference” section on page 55.

# Chord display



The chord display shows the currently playing or pre-selected chord. If the chord you play can't be found or is missing in the current chord set, Virtual Guitarist will automatically choose the most appropriate replacement chord (indicated in the chord display). This will also be the case when the chord isn't available just because you've selected the MID or ECO chord set.

- ❑ By setting the “Chord Display” parameter in the setup window (see the “Display Chords as” section on page 52 for more information), you can specify whether chords names are displayed with flats or sharps.

## Players and chords

You'll soon discover that the selection of available chords depends on which player you have selected. Some players only offer neutral chords. But it's no problem to control this type of player from a MIDI track containing more complex chords—Virtual Guitarist automatically selects the most appropriate chords from the available selection.

# Latch mode



Latch mode sets whether the Virtual Guitarist continues to play when you release the keys on your MIDI keyboard. With latch mode on, the Virtual Guitarist plays continuously from the moment you play the first key, until you manually force a stop by using the stop button of your sequencer, the sustain pedal, or by playing the B remote key.

If you only want to play a lick here and there, set latch mode to off and Virtual Guitarist will only play while the keys are held down on your MIDI keyboard.

You can find more information about using remote keys and the sustain pedal on page 24.

## Expression and timing variations

Virtual Guitarist offers a number of functions for adjusting the playing style and to create variations.

### Accents and syncopation

If you play the notes on your MIDI keyboard quite forcefully (which will result in a high MIDI note velocity value), Virtual Guitarist will play the chord in a syncopated style. This means that the chord will only be played on the weak beats, with the chord on the strong beats being omitted.

For information about setting the velocity where Virtual Guitarist starts treating chords as being syncopated, take a look at the “Velocity Switch” section on page 35.

- 
- ☐ To make Virtual Guitarist revert back to a normal (unsyncopated) playing style, simply play another note or chord with a lighter touch.
-

## Long chords

You can also use Virtual Guitarist to play long (sustained) chords.

- To play long chords, press the sustain pedal and play the chords as normal on your MIDI keyboard.

There are two types of long chords, triggered by different MIDI note velocities:

- A light key stroke produces a slowly strummed chord (not available in all players).
- A stronger key stroke produces a heavy chord.

If you don't have a sustain pedal, you can assign this function to the B-key of your MIDI keyboard's remote octave. For more information about how to do this, look at the "Remote keys" section on page 23, and the "Key Remote Octave" section on page 47.

## Fills

While the Virtual Guitarist is playing, you can trigger a fill (a little variation of the current part) by using the modulation wheel on your MIDI keyboard. Simply turn the modulation wheel forwards and back, and Virtual Guitarist will play a fill before carrying on with the normal groove.

- 
- ❑ If you don't want to use the modulation wheel to trigger a fill, you can assign this function to another MIDI controller in the setup window—see the "Fill Trigger" section on page 49 for more information.
- 

You can also trigger a fill by pressing the A# key on the remote octave of your MIDI keyboard, and you can find out more about this in the next section and in the "Key Remote Octave" section on page 47.

## Remote keys

With Virtual Guitarist's remote keys, you can use an octave of your MIDI keyboard (the remote octave) as a remote control for the most important playback variations. The remote keys are especially useful if your MIDI keyboard doesn't have program change buttons or a sustain pedal, although it's important to remember that Virtual Guitarist's remote keys and controllers can be active simultaneously.

The keys for the remote octave are mapped out with the following functions:

Key	Function	Description
C to G	Parts one to eight	Selects a Part
G#	Fret noise	Adds fret noise
A	Stop noise	Triggers a stop noise
A#	Fill trigger	Triggers a fill
B	Sustain pedal	Same effect as using the sustain pedal

- ☐ You can select which octave on your MIDI keyboard is used as the remote octave in the setup window's key remote octave section (see page 47).

## Sustain pedal

The sustain pedal has an important function in Virtual Guitarist, and it works differently depending on whether latch mode is activated or not.

- ☐ If you don't have a sustain pedal, you can simulate it by using the B-key in the remote octave instead (as described in the previous section).

Try experimenting with the functions described in the table below to get an understanding of how you can use the sustain pedal.

Latch Mode On	<b>Stop function</b>	Virtual Guitarist will stop playing if you press the sustain pedal during playback.
Latch Mode Off	<b>Sustain pedal</b>	Virtual Guitarist will stop playing as soon as you release the keys played on the MIDI keyboard, unless you release the keys while the pedal is down. (This is similar to how the sustain pedal works when playing a piano instrument on a keyboard, for example.)

If Virtual Guitarist is not playing and you hold down the sustain pedal, notes played on the keyboard will result in single long chords, instead of starting VG's rhythm playing as usual. (See the "Long chords" section on page 23 for more information.)



## Tempo

Virtual Guitarist automatically adapts itself to the tempo of the current song, which is setup in the host application (such as Cubase). Virtual Guitarist will also automatically follow tempo changes during playback, like an accelerando, for example.

However, the slowest song tempo that Virtual Guitarist plays correctly at is 70 bpm (beats per minute). With high shuffle values (see the next page), the minimum tempo played back correctly is slightly higher. The slowest tempo for perfect triplets (Shuffle 66.7%) is 85 bpm. However, there are no upper limits to Virtual Guitarist's tempo—except for taste!

## Tempo section



You can set Virtual Guitarist to play at half- or double-speed, independently from the tempo of the current song, by clicking on the buttons in the tempo section:

<b>Half</b>	Virtual Guitarist's tempo is halved in proportion to the tempo of the current song.
<b>Normal</b>	Normal tempo, which is the same as the tempo of the current song.
<b>Double</b>	Virtual Guitarist's tempo is doubled in proportion to the tempo of the current song.

---

**The green LEDs light up in 4/4 time signatures.**

---

## Shuffle



The shuffle dial allows you to add a swing factor to the virtual guitarist's playback, enabling you to fit the rhythmic feel more closely to your song. Technically speaking, the shuffle dial sets how far the off-beats are placed behind the eighth note positions—you can get Virtual Guitarist to play exact triplets by setting shuffle to 66.7%.

- 
- ❑ If your music has a mostly triplet-based rhythmic feel, Virtual Guitarist will sound better if you set shuffle to a slightly lower value than 66.7%—between 58% and 63% is usually a good starting point.
  - ❑ There's one exception from the shuffle rule: In parts 6-8 of the player "R'n'B: Rock'n Roll" there's already a shuffling of 66,6% at the minimum setting of the control. This is because a straight pattern doesn't make any sense here. By turning the control up you can increase the shuffling to extreme values.
- 

## Timing accuracy



One of the great advantages of Virtual Guitarist is the timing is always perfect and reliable. However, given that these two words are rarely used to describe the timing of a real guitarist, Virtual Guitarist also allows you to add some slight timing variations to make the guitar track sound slightly more human.

So, to alter the timing of the Virtual Guitarist, you can adjust the timing dial, and the maximum deviation in milliseconds is displayed just below the dial.

- 
- ❑ The maximum timing deviation limit of 25 milliseconds is very modest and will hardly be audible if only the virtual guitarist is playing. However, in conjunction with other tracks, especially those that have been quantized, it will become clearly noticeable.
- 

## Dynamics



The dynamics control is used to increase the amount of random volume change per beat, similar to a real musician who just cannot deliver perfect dynamics.

## Decay



The Decay dial sets the decay time of the individual beats, which enables the guitar track sound more “staccato” with shorter delay times, or more fluid and “legato” with longer decay times.

- Note that the decay dial controls an envelope that shapes the playback of the originally recorded guitar tracks. This means that your Virtual Guitarist tracks won't sound “natural” any more if you set the dial to the upper extremes.

# Sound variations

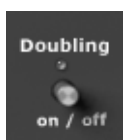
## Stereo Width



The Stereo Width dial controls a DSP effect that sets the stereo width of the output signal. With the dial in the normal position, the sound remains unchanged. If the dial is set to the full left position, it produces a monophonic signal, and if it's set to the full right position, the stereo width is doubled using a comb filter effect.

- 
- ☐ Sound engineers will be happy to note that Virtual Guitarist's stereo width effect is fully mono compatible.
- 

## Track Doubling



In a recording studio, guitar tracks are often doubled as another way to enhance the stereo image, and to produce a richer sound. To do this, the guitar player must record the same track twice onto two separate tracks, which are panned left and right.

Virtual Guitarist doesn't need two recordings to achieve this. Simply activate the Doubling switch and, as if by magic, two guitar players will play in unison.

The doubling feature is not a DSP effect like the stereo width feature because Virtual Guitarist literally plays back two different tracks. This means that Virtual Guitarist's doubling sounds exactly the same as the conventional, but more cumbersome, doubling method.

- 
- ❑ Be careful not to overuse stereo width and doubling. It might be tempting to let each guitar track sound rich and fat, but it can lead to a bad final mix.
- 

## Sound adjustments

You can adjust the basic sound character of the guitar with the pick-up selector and presence controls.

### Mic Position



With this 4-way switch you can vary position and angle of the microphone in front of the amp speaker, resulting in a subtle phase-related change of the sound character. Position A is the normal recording position. Moving the slider towards position B virtually moves the microphone away from the speaker and also changes its angle.

### Presence



A presence dial is found on most guitar amps, and its function is to emphasize or dampen the upper-mid frequencies of the sound spectrum. Turning it upwards from the neutral mid position increases the bite, while turning down produces a warmer guitar sound by damping presence.

## Low Cut



To avoid frequency masking between your guitar tracks and other tracks in the mix, it's often a good idea to slightly reduce the low frequency content of the guitar signal.

By turning the Low Cut control clockwise, you move the highpass filter cutoff frequency from 0 Hz to up to 800 Hz. When VG is used within a complex mix, the optimal position is somewhere between 9 and 10 o'clock. In higher positions the sound will become pretty thin and artificial, however we've provided this option for creative sound design.

## Multi-effect board

The fully-featured effect board is an important and integral component of Virtual Guitarist “Electric Edition”. Its functionality, sound and design is a true reproduction of the floor box collection guitarists use to take on stage or to the studio. We’ve put a lot of focus on an authentic look and feel in every detail. Note for example that even the LEDs of the modulation effects flash in sync—like in the good old times.

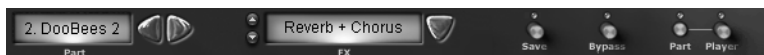
Since effects are an important part of electric guitar sounds, the multi-effect board in Virtual Guitarist “Electric Edition” is seamlessly integrated into the VSTi. No less than eight different effect devices are nicely arranged on the floor panel.



- To switch to the effect page from the play or setup page, click the phone plug labelled FX.

## Effect management

All functions for managing the effects are clearly organized in the menu bar at the top of the FX page.



Here you can select and save effects, bypass the FX board and determine the mode of FX switching by part or player.

## Switching effects on or off

The bypass switch in the menu bar completely deactivates the effect board.



Effects are bypassed when the button is pushed and the green LED is lighted.

Apart from the global bypass, every effect device has its own on/off switch. The wah switch is located top-right above the pedal, all other switches are stylish metal pedal switches with a red indicator LED.

## Effect bank

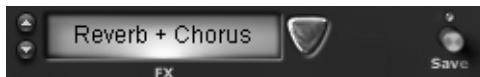
On startup, Virtual Guitarist automatically loads a default bank of 32 effects. This bank is totally independent from parts or players, it rather is a pool of effect settings. By selecting an effect from the bank, you load it into a part or player buffer. Changes are stored in the buffer only and saved with the song. To permanently save them in the bank for use in other VG instances and songs, you need to manually save the effect program into the bank.

- 
- ☐ Managing several effect banks using the standard fxb format is only possible in the separate plug-in version of the effect board since fxb files in Virtual Guitarist are already in use. More on this in the “Plug-in version of the effect board” section on page 42.
-



## Selecting effects from the bank

An effect program in Virtual Guitarist always stores the setting for the entire board—at the push of a button you can switch and set all effect devices at a time.



- To step through the 32 effect programs one-by-one, click the little arrow buttons left to the effect menu.
- To open the effect menu for selecting an effect, click the larger metal button to the right of the menu.

## Renaming effects

To rename an effect program, just click its name and type a new one. Save the program afterwards in order to make the change permanent.

## Saving effect programs to the bank

Changes to effect programs are usually stored with the song and are only available within the current Virtual Guitarist instance. To make effects re-usable in other instances or songs, you have to save them to the bank file:

1. Edit the effect to your like.
  2. Click the Save button. The red LED lights up.
  3. Now choose a location in the menu where you want the effect program to be saved to. Done.  
Of course you can use the save function to copy an effect from one location to another before altering it.
- 
- ☐ The bank file on disk gets overwritten each time you save an effect program. All saved changes to the effect bank are permanent. However, the existing part buffers will not be affected until you re-select the effect from the bank.
- 

## Loading another effect bank

With the Load Bank option at the bottom of the effect menu you can load another effect bank created with the separate plug-in version of the effect board. More on this later.

## Effect handling for parts

### Effect setting

In Virtual Guitarist each of the 8 parts has its own effect buffer (setting). These settings are independent from the effect bank and are stored with the song.



When the button Part is active, selecting a part also calls the effect setting for this part. Alternately, you can retain the same effect setting for the entire player by clicking the Player button.

### Switching effect settings within one part

As a bonus feature you can even select effect settings of other parts for the active part. For this purpose, MIDI program change numbers 9 to 16 are reserved, while numbers 1 to 8 select parts.

- 
- ☐ Example: To select part 2 with the effect setting of part 7, send program change numbers 2 immediately followed by 15.
- 

## Tempo-syncing effects

You can synchronize time and speed parameters of all effects devices to the song tempo, e.g. to let the phaser rotate in 2-bar cycles or to create complex rhythmical patterns with the delay unit.

To synchronize an effect unit to the song tempo...

1. activate its Sync switch,
2. select a note resolution with the time or speed control.  
The note value is shown in a little display underneath the knob.  
T stands for triplets, D for dotted.

## Wah pedal



The Wah effect has been named by its sound. It adds a filter movement sounding like a morphing between the vowels U and A.

- 
- ❑ Playing a wah pedal is an art of its own. Therefore Thomas Blug has recorded special Wah players with built-in wah effects. Here, the wah is part of the signal and doesn't need the Wah pedal of the effect board.
- 

In non-virtual life, a Wah pedal is inserted between guitar and amp. The Wah pedal in Virtual Guitarist is designed to work well when applied to the amplified signal.

### Basic sound character

The Q knob controls the sharpness of the Wah effect. The higher this knob is turned up, the narrower the frequency band becomes and the sharper filter movements sound. High Q values help clean sounds cut through.

The filter can be moved by both the pedal and an automatic modulation.

## Foot Control

To control the wah effect manually, just click-hold on the pedal and move the mouse up and down. Of course this movement can be written into automation tracks if you wish.

Additionally, you can control the pedal with the modulation wheel. For this purpose you just have to not assign the wheel to any of the two destinations (Fill, Vibrato) in the setup page—it gets automatically routed to the pedal.

Of course you can also control the wah pedal using an external foot control. Virtual Guitarists accepts the MIDI Foot Controller (cc# 4).

## Auto Wah

When you turn the speed control up (i. e. when it is not at zero), you activate the Auto Wah and set its speed. The foot pedal controls the center frequency of the Wah.

## AutoFilter

The AutoFilter follows the amplitude of the input signal (envelope follower)—resulting in the signal level controlling the sound color.



- 
- ☐ Wah and Autofilter exclude each other. Switching on AutoFilter automatically deactivates Wah and vice versa.
-

This is how you set the AutoFilter:

1. Play the guitar phrase you want to autofilter. Switch on the AutoFilter and set the Freq knob to a medium value.
2. With the knob switch select the direction of the filter movement. In the left position (positive) the filter frequency follows the signal level, in the right position it moves in the opposite direction (higher level = sound gets darker), e.g. for underwater soundscapes.
3. Now turn up the Threshold knob until the filter reacts to signal peaks. The more you turn up the knob, the more sensitive the filter becomes.
4. Now set the modulation range for the filter frequency with the Freq control. Higher values result in more “envelope depth”.

## Delay

The Delay unit is a combination of a digital delay and a vintage tape echo. It creates all types of echoes and delays from ultra-modern space effects to dusty, shimmering 70ties delay clouds.



Here's how to set the delay:

1. First select the effect type with the knob switch. There are two mono (MD, MH) and two stereo delay algorithms:
  - MD: Mono Delay—the signal gets repeated with the interval set with the time knob.
  - MH: Multi Head—this is the typical tape echo effect simulating multiple playback heads. Within the time interval the signal gets played back by multiple tape heads, therefore the complex pattern.
  - PP: Ping Pong Delay—the signal jumps between left and right channel.
  - Tap: Multi Tap Delay—today's version of the Multi Head, great for creating complex rhythmical delay patterns.

2. Set the delay time with the time knob. When Sync is deactivated, the display reads milliseconds.
3. The mix knob determines the balance of dry and effect signal.
4. The feedback knob sets the number of delay repetitions (technically this is the amount of the effect signal that gets fed back to the input). Very high feedback values can lead to an increasing delay level and finally create distortion—this can be wanted, however, for dub or psychedelic delay effects.
5. The Character control adjusts the “age” of the effects unit (between ultra-clean digital delay and worn-out tape echo). Higher values introduce a loss of frequency response accompanied by tape flutter, leading to a slightly detuned and less brilliant effect signal. Even pseudo reverb effects are possible.

## Reverb

This device is a dedicated guitar reverb rather than a reverb unit for general mixing purposes.



Programming is dead easy: Set the reverb length with the Time knob (sync it to the song tempo if you wish) and adjust the effect balance with the Mix control.

The more interesting control is the Type switch. It selects between three totally different reverb characteristics:

- Spring: The typical spring reverb found in guitar amps. The typical metallic shattering is characteristic for the classic guitar sounds of the 50ties and 60ties.
- Plate: The reverb plate effect common in the 70ties—a classic studio reverb covering a range of classic sounds from Philly to Deep Purple.
- Hall: This is a neutral hall ambience. Use it for adding ambience, width and dimension rather than coloring the sound.

## Phaser

The Phaser is the absolutely typical effect of the 70ties. Apart from being used with guitar sounds, it added the characteristic gargling and bubbling to keyboard and synthesizer sounds—even drums weren't exempted. No funk, electronic or progressive rock album and no crime score of the 70ties would be imaginable without the phaser.

The phaser effect—as the name suggests—is created by adding a phase shifted signal to the original. Modulating the phase shift amount creates the typical swirling. Unlike the flanger or chorus, the phaser just adds movement without making the sound thicker.



The quickest way to get the right phaser setting is to match the Speed and Color controls to each other. The color control determines the sharpness of the effect. A slow phasing with a high color setting creates a beautifully swirling space effect, while a high speed setting with a decent color setting creates a “harmonic vibrato”.

## Tremolo

Tremolo (also called amplitude vibrato) is commonly used to liven up clean or slightly overdriven guitar sounds. It was most popular before Chorus became an alternative, and it's typical for many guitar track classics.



Programming the tremolo is pretty straightforward: You can only control Rate and Intensity. Tip: Play Long Chords rather than rhythmical phrases when setting the Tremolo. Unlike hardware tremolo effects this one can be synchronized to the song. This allows you to use it as a “Chopper” effect e.g. for NuMetal styles.

## Flanger

The Flanger—also called jet effect—adds a whirling, glassy and plastic character to the sound. It is created by adding a slightly delayed signal ( $<10$  ms) to the effect signal, modulating the delay time and feeding a portion of the effect back into the input to make the effect more sharp.





Setting the Flanger:

1. Use the speed control to adjust the rotation speed. Higher settings make the flanger sound like a vibrato.
2. Now turn up the feedback control until the effect has the desired contour (from subtle to glassy to sharp swirling).

## Chorus

As the name suggests, the Chorus seemingly multiplies the signal. While this is probably an exaggeration, it definitely livens up the sound, makes it wider and thicker. The principle of the Chorus is similar to the Flanger, except for the fact that the effect signal doesn't get fed back to the input, the depth is adjustable and the basic delay time is higher (25 to 50 ms) making the Chorus fatter and less glassy.



Setting the chorus effect:

1. Use the knob switch to select either Chorus or Detune.  
Detune sounds wider and fatter than Chorus, partly resulting from a longer delay time. Choose Detune when you want to create the image of multiple guitars, and select Chorus for adding a shimmering modulation to the sound.
2. By matching Speed and Depth to each other, you can create a wealth of effects.  
As a rule of thumb: The higher you set Speed, the lower you need to set Depth and vice versa, otherwise the detuning becomes too strong.

A high Speed setting creates vibrato-like effects. A low Speed setting along with a high depth value creates beautifully swirling, jazzy clouds.

# Effect routing

The routing of the effect units has been optimally preset. All effects are connected in series in the following order:

Wah or AutoFilter → Phaser → Flanger → Chorus → Delay → Reverb → Tremolo.

# Plug-in version of the effect board

The multi-effect board of Virtual Guitarist “Electric Edition” is also available as a separate plug-in. You can use this plug-in outside of Virtual Guitarist in any mixer channel—for example for your bass, keyboard, drum, drumloop or vocal tracks. The plug-in version offers all the functionality of the integrated effect board.

- ❑ Since the effect board is optimized for being inserted post amp/speaker, it is a perfect complement to Steinbergs virtual guitar amp “Warp”. A bonus welcomed e.g. by guitarists who record or just play solo guitar on top of Virtual Guitarist tracks.

You can select the plug like any other send or insert effect in any mixer channel of your host application.

# Managing effects



The main bonus of the plug-in version compared to the integrated effect board is the extended file handling. Thanks to the program banks not being occupied by Virtual Guitarist itself, you can create as many different effect banks as you like, using the standard VST file menu.

- 
- ❑ The Load Bank button in the top right corner allows you to load banks even in VST host applications which don't support \*.fxb file handling.
- 

### **Switching effects with program change**

Thanks to the program change command not being occupied for selecting parts, you can use it to select effects programs in the plug-in version.

### **Default FX bank**

Banks created with the plug-in can be loaded into Virtual Guitarist's effect board using the Load Bank function. When opening an instance, Virtual Guitarist loads the default.fxb file located in the Virtual Guitarist folder inside your VST plug-ins folder. By saving any bank as default.fxb to this location you can make it Virtual Guitarist's default bank.

### **Controlling effects with MIDI control change messages**

Of course the plug-in version supports all MIDI controllers dedicated to effect control (see below in paragraph "MIDI controller assignments").

# MIDI controller assignments

In addition to VST automation, many of Virtual Guitarist's parameters can be controlled by MIDI controllers. The following table shows the assignment of Virtual Guitarist parameters to MIDI controller numbers.

Cc#	Name	Virtual Guitarist Parameter
1	Modwheel	Assignable in the setup, if not assigned: Wah Pedal.
4	Foot Control	Wah Pedal
7	Volume	Volume
11	Expression	Volume
64	Sustain Pedal	Sustain Pedal
67	Soft Pedal	Desync (deactivates tempo sync to host)
70		Fill (if assigned in setup)
71	Reso	Doubling on/off
72	Release	Latch on/off
73	Attack	Tempo half/normal/double If no tempo sync from host: Tempo control (bpm = controller value +60)
74	Cutoff	Stereo Width
75	Decay	Decay
76	Vibrato Rate	Shuffle
77	Vibrato Depth	Vibrato (if assigned in setup)
78	Vibrato delay	Timing
79		Dynamics
80		Low Cut
81		Presence
82		Mic Position
85		Bypass FX off/on
86		Wah on/off

Cc#	Name	Virtual Guitarist Parameter
87		Autofilter on/off
88		Delay on/off
89		Delay Mix
90		Reverb on/off
91	Reverb Level	Reverb Mix
92		Tremolo on/off
93		Chorus on/off
94		Flanger on/off
95		Phaser on/off
Aftertouch		assignable in setup
RPN 0	Pitch Bend Range	0 to 24 semitones

- Depending on the capabilities of your VST host application, you can automate the dials and switches in Virtual Guitarist with your sequencer's automation features, instead of using MIDI Controller numbers. This type of automation is available in Steinberg's own host applications, Cubase SX/SL and Nuendo, for example.

# Global settings (setup)



Virtual Guitarist's setup window provides access to the settings and parameters that are normally "hidden" from the regular playing controls.

- ☐ The setup parameters are simultaneously applied to both the acoustic and electric guitar types, so changing the settings from the acoustic instrument type will also affect the electric instrument type.
- 
1. To switch to the setup window, click on the "quarter inch" jack labelled "Setup".
  2. When you're done, you can return to the main Virtual Guitarist window by clicking on the "Play" jack or to the FX page by clicking the FX plug.

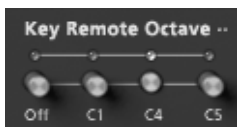
## Save Setup



Click the save setup button to save all the setup parameters. As previously mentioned, these apply globally to all instances.

- 
- ☐ Setups are stored within the host's song file, meaning that each song can have a different setup configuration.
- 

## Key Remote Octave



The key remote octave selector lets you set which octave on your MIDI keyboard will be used to remote control the Virtual Guitarist functions, or disable the remote keys facility altogether. Each of the displayed note values indicates the lowest note of the chosen octave, so if you select C1, the octave between C1 and B1 will be reserved for remote control.

## Chord Set



The chord set parameter is used to limit the number of chords loaded into RAM when a player is selected. The XXL set loads all available chords, the MID set is limited to ten, the ECO set to the six most important chords.

The loading times of MID and ECO sets are significantly smaller, and you need 30% respectively 60% less RAM.

Since most electric guitar styles get by with neutral chords (single notes, octaves, riffs) or major/minor combinations, the chord set setting in Virtual Guitarist “Electric Edition” affects the following players only:

- Funk: Basic, Medium, Complex  
Pop: Brit 1, Brit 2, Dream Chords

## XXL

All available chords—up to 15 for each key, depending on the player.

- Major, maj7, 7, 6, +5, -5, dim, minor, mmaj7, m7, m6, m7-5, sus4, 7sus4, sus2

## MID

Only the ten most common chords are loaded, which reduces RAM requirements to approximately two thirds of the XXL set.

- Major, maj7, 7, dim, minor, mmaj7, m7, sus4, 7sus4, sus2
- These will not be loaded: 6, +5, -5, m6, m7-5

## ECO

Only the six most common chords are loaded—RAM requirements and loading times will be reduced by two thirds, compared to the XXL set, and by half compared to the MID set.

- Major, 7, maj7, minor, sus4, sus2.

- 
- ☐ If you use several Virtual Guitarists in one song, you can use different chord sets for each Virtual Guitarist by changing the settings before you load the player.
- 

If you work with the MID or ECO chord set and play a chord that's not included in the set, Virtual Guitarist will automatically select the most appropriate replacement chord.

- 
- ☐ When you've changed the chord set parameter, you need to "remove" the currently selected player and reload it (as described in the "Removing a player" section on page 17) before the changes take effect.
-

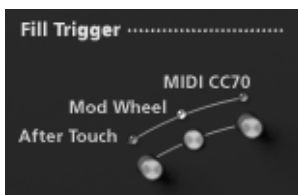


## Vibrato Control



Some electric players have a "built-in" vibrato because this was played by the original guitarist. However, other players let you control the amount of vibrato by using a MIDI controller, which can be configured with this parameter. You can choose between controlling vibrato via aftertouch, the modulation wheel, or control change #77.

## Fill Trigger



The fill trigger parameter sets the MIDI controller to be used for triggering fills. For information about playing fills with Virtual Guitarist, take a look at the "Fills" section on page 23.

## Velocity Switch



The velocity switch sets the velocity value where Virtual Guitarist will play syncopations or accents. Normally, a value between 90 and 110 will work best, but this depends on your playing style and MIDI keyboard.

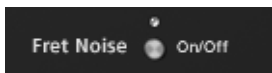
## Velocity Threshold



When you play the keyboard, there's always the possibility of playing a wrong note. Although such a mistake will often go unnoticed in keyboard parts, when playing the Virtual Guitarist a wrong note could lead to the misinterpretation of a chord.

Because wrong notes tend to have lower velocities than intended notes, Virtual Guitarist lets you set a minimum velocity threshold where notes falling are ignored if they fall below this level. We recommend a setting of between 10 and 30.

## Fret Noise



When a real guitarist changes finger positions on the fretboard, a characteristic sound known as a fret noise is often heard. To help create an authentic guitar performance, Virtual Guitarist automatically plays a fret noise where it would normally occur if you were playing a real guitar.

Use the fret noise button to toggle whether fret noises are played or not.

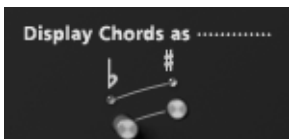
## Noise Filter



Electric Guitar sounds come with a lot of built-in hissing, humming and noise. These components are generated by pickup, strings or amp and are part of the original sound character. (A reason why sampled guitars often sound sampled is the noise missing in between the notes.) Also noise reduction can make the guitar sound dull and artificial—which we haven't avoided at all cost.

However, to give you a bit of a choice we have provided a very subtle dynamic noise reduction just making the sound a bit cleaner without sacrificing too much harmonic content. You can kick it in by activating the noise filter. Just try playing some phrases and long chords and toggle the Noise Filter setting to find out if you like it real or a bit polished.

## Display Chords as



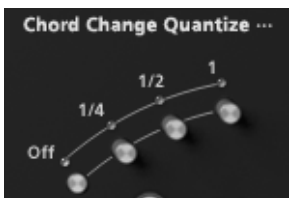
The display chords as parameter sets whether chord names are displayed with a sharp or flat.

## Tuning



The tuning dial sets Virtual Guitarist's master tuning in steps of one tenth of a hertz.

## Setting the Chord Change Quantize value



The chord change quantize function sets the position in the bar where Virtual Guitarist will make a chord change. For example, if you set this parameter to half notes (1/2), the chord change will only happen when the next half note position in the bar is reached, regardless of when you actually played the chord.

This makes real time chord input much easier and prevents unwanted chord changes.

- 
- ☐ Accents, syncopations, and long chords are not affected by this function.
-

## Bonus feature: creating your own phrasings

Although you can control Virtual Guitarist via any MIDI channel, the most common channel to use will be MIDI channel 1. However, if you send Virtual Guitarist MIDI data via MIDI channel 16, it will behave in a totally different way.

When playing on MIDI channel 16, all the components making up a part can be accessed individually, which allows you to create and record your own parts. Handling this is not very easy, but your patience will be rewarded if you invest a little research time.

### Playing individual hits

On MIDI channel 16, the keyboard is split into two halves. The keys below C4 (middle-C) are used to select the chord, as usual, while the keys C4 to C6 trigger the individual hits that make up the parts of the currently selected player. As an example:

1. Select a player (Rock: Pop, for example) and set the Virtual Guitarist track to MIDI channel 16.
2. Hold down a chord in the lower half of the keyboard and play single notes in the octave C4 to C6.
3. Release the chord key and play the C4 to C6 notes again. Virtual Guitarist plays the sounds that are not transposed, like the stop noise, for example.

- 
- ☐ In this situation, the modulation wheel is divided into four sections—by turning it up, you can access additional audio samples, depending on the currently selected player.
-

## Creating your own part variations

The notes you play on channel 16 can also be recorded on a MIDI track or entered into an editor, which allows you to create your own part variations by defining the progression and timing of individual beats, adding Stop Noise, and so on. You can then store these part variations as MIDI sequences and include them in your songs.

- 
- ❑ Using the sounds available on MIDI channel 16 is not easy and requires a fair amount of practice. It's best to consider this ability as a bonus feature only.
-

# Reference

## Chord reference

The chord reference table below lists all the chord types (based on the key of C) as an overview. It includes the notes, one-finger, and chord set reference.

- It might be a good idea to make a copy of this page and display it somewhere near to your keyboard.

Chord	Notes	One Finger Scheme	In Chord Set		
			ECO	MID	XXL
<b>C</b>	C-E-G	Root note	×	×	×
<b>Cmaj7</b>	C-E-G-B		×	×	×
<b>C7</b>	C-E-G-Bb	+ next lower white key	×	×	×
<b>C6</b>	C-E-G-A				×
<b>C+5</b>	C-E-G#				×
<b>C-5</b>	C-E-Gb				×
<b>Cm</b>	C-Eb-G	+ next lower black key	×	×	×
<b>Cmmaj7</b>	C-Eb-G-B			×	×
<b>Cm7</b>	C-Eb-G-Bb	+ next lower white and black keys		×	×
<b>Cm6</b>	C-Eb-G-A				×
<b>Cm7-5</b>	C-Eb-Gb-Bb				×
<b>Csus4</b>	C-F-G		×	×	×
<b>C7sus4</b>	C-F-G-Bb			×	×
<b>Cdim</b>	C-Eb-Gb-A			×	×
<b>Csus2</b>	C-D-(E)*-G C-D-(Eb)*-G		×	×	×

❑ \*Csus2: You need to press E or Eb for the chord recognition although this note is not sounding in the chord.

# Guitars

The following sections introduce the guitars and amps used in the production of Virtual Guitarist “Electric Edition”. All instruments and amplifiers belong to Thomas Blug’s exclusive collection of vintage gear and specially tweaked and optimized to Thomas’ demands.

- When loading a player, the guitar used for this player is shown in the stylized “bull’s eye” in the player page of Virtual Guitarist.

## Fender Stratocaster



---

<b>Model</b>	1961
<b>In Player ...</b>	Funk: 70ties, Funk: Single Notes, Pop: Blues

---

Thanks to a heavy “slapboard” rosewood fretboard this guitar produces a punchy, yet unobtrusive tone with a lot of character. This is Thomas’ favourite guitar.



## Fender Stratocaster




---

**Model** 1956

**In Player ...** Funk: Basic/Medium/Complex/Octaves, Wah: Single Note/Soul/Complex, RnB: White Soul

---

The perfect maple neck Stratocaster with a pickup offering unrivalled transparency. Compared to the 61 model the sound character is a bit more wooden and balanced.

## Fender Esquire




---

**Model** 1953

**In Player ...** Pop: Brit 1/Brit2/Dream Chords

---

This guitar is almost identical to a Telecaster, except for the fact that the Tele has a second neck pickup (which the Esquire has just been prepared for). The character of this “cowboy” guitar has a lot of twang and is perfect for vocal accompaniment. The sound of the neck pickup embraces the voice with shimmering treble and piano-like basses, just like an acoustic guitar.

## Gibson Les Paul



---

<b>Model</b>	1958
<b>In Player ...</b>	Rock: Pop, all Heavy players, all NuMetal players

---

Equipped with humbuckers and a glued neck this guitar develops a fat, saturated yet airy character. Its precise tone is an optimal basis for fat, overdriven or distorted sounds. Bands like ZZ Top, Led Zeppelin or Free made this guitar world-famous (or vice versa).

## Gibson ES 335



---

<b>Model</b>	1963
<b>In Player ...</b>	RnB: Soul/Blues Boogie, Pop: Independent, Rock: Classic/Modern/ Riffs

---

This is a semi-resonance guitar with humbuckers which sounds a bit lighter compared to the Les Paul. Therefore it's predestined for slightly overdriven, fat, wooden but also jazzy sounds. The instrument of artists like Chuck Berry or BB King.

## Gibson Les Paul Junior




---

**Model** 1956

**In Player ...** RnB: Rock'n'Roll

---

The Junior Les Paul has only one "Soap Bar" single coil pickup. This combined with the archaic mahogany wood construction results in a robust sound character somewhere in between Les Paul and Telecaster.

## Amps

### Fender Twin Reverb




---

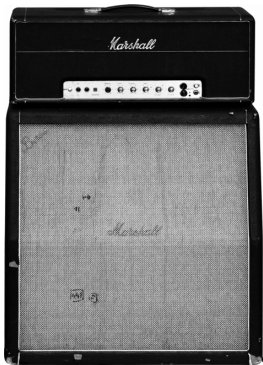
**Model** 1966

**In Player ...** All Funk Player, All Wah Player, RnB: Soul/White Soul, Pop: Blues

---

The king of clean guitar amps. Its 100W 6L6-equipped power amp develops a mighty and punchy, yet transparent and warm sound without any unwanted distortion.

# Marshall Plexi 100 mit Rock Tuning



---

<b>Model</b>	1968
<b>In Player ...</b>	Rock: Pop, all Heavy players

---

This amp is a classic for rock and heavy sounds. Its powerful overdrive creates a wide, defined wall of sound without the usual muddling known of lesser amp types. This model has been modified with a special rock tuning resulting in a defined and clear tone even at high distortion levels.

# Marshall Plexi 100

---

<b>Model</b>	1968
<b>In Player ...</b>	Funk: 70ties

---

This is the amp Jimi Hendrix played. What more can you say? Very fat, warm and huge timbre.

## Marshall Plexi 50




---

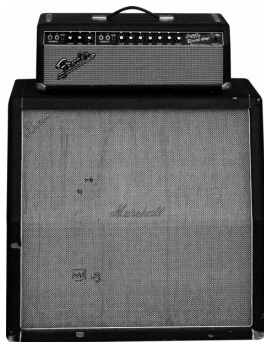
**Model** 1968

**In Player ...** Pop: Independent, Rock: Classic/Modern/Riffs, RnB: Blues Boogie

---

AC/DC 101. This amp creates a smoky, fat distortion with a lot of beef.

## Fender Super Reverb




---

**Model** 1964

**In Player ...** RnB: Rock'n'Roll

---

The distortion of this 60 Watt amp is extraordinarily harmonic and round thanks to its rectifier valve. The clean sound develops to a very sweet and mid-stressed character with increased playing intensity.

## Vox AC30 Top Boost



---

**Model** 1963

**In Player ...** Pop: Brit1/Brit2/Dream Chords

---

This british combo was originally developed for organ amplification. But the pop and rock stars from the island pretty quickly got hooked by its uniquely brilliant and warm timbre. The Beatles finally helped it to world fame.

## Mesa Boogie Triple Rectifier



---

**Model** 1998

**In Player ...** all Nu Metal players

---

150 Watt power from this top equipped with six 6L6 valves deliver the fattest distortion on this planet. The new generation of Nu Metal bands love it. Apart from the drop tuned guitars this amp is the main ingredient of the NuMetal sound.

## Player reference

This table provides detailed info on players, chords and bpm.

Name	Description	Rhythm Base	Chords	bpm Range
Funk: 70ties	Happy summer funk groove	16	maj/min	90–130
Funk: Basic	Funky, clean pop rhythm guitar	8	full set	>70
Funk: Medium	Slightly more complex than Funk: Basic	16	full set	>70
Funk: Complex	Significantly more complex than Funk: Basic	16	full set	>70
Funk: Single Notes	Single-note funk grooves complementing chord versions	16	neutral (plays maj or min)	>70
Funk: Octaves	Octave riffs complementing chord versions	16	neutral	>70
Wah: Single Notes	Collection of funky single-note wah phrases	16	neutral	>70
Wah: Soul	Wah chords for pop and RnB	16	maj/min	>70
Wah: Complex	More complex variants of Wah: Soul	16	neutral (plays chords and lines)	>70
RnB: Soul	Jazzy, funky, cool riffs with a warm sound color	16	neutral (plays m / m7 riffs)	>70
RnB: White Soul	Soul and blues rhythms, chicago style	8	maj/min (plays 7 and m7)	80–145
RnB: Rock'n'Roll	Classic british rock, straight and shuffled	8	neutral (plays maj and blues)	80–145
RnB: Blues Boogie	Finger style rock'n'roll, pretty fat sound	8	neutral (plays maj and blues)	80–140
Pop: Brit 1	Singer/songwriter guitars	8	full set	>70
Pop: Brit 2	Like Brit 1, more pop-oriented and 16-based	16	full set	>70
Pop: Independent	Hi riffs, eighties style	8	neutral	80–130

<b>Name</b>	<b>Description</b>	<b>Rhythm Base</b>	<b>Chords</b>	<b>bpm Range</b>
Pop: Blues	Country picking, finger style	8	neutral	90–190
Pop: Dream Chords	Singer/songwriter guitars, arpeggiated and chords	8	all	>70
Rock: Pop	Basic, driving pop rock	8	neutral	90–140
Rock: Classic	Smokey classic rock grooves	8	neutral	80–150
Rock: Modern	Modern rock grooves	16	neutral	70–130
Rock: Riffs	Super fat riffs with power chords	8	neutral	80–140
Heavy: Hard	Hard, cutting-through rock riffs	8	neutral	80–140
Heavy: Metal	More aggressive variants than Heavy:Hard	16	neutral	80–140
Heavy: Monster	Driving power chord riffs	8	neutral	90–140
Heavy: HiFives	Riffs in high range, great complement for other Heavy styles	8	neutral	90–140
Nu Metal: Nu Riffs	Drop tuning (strings tuned down for darker sound character), power riffs and Nu Metal phrases	16	neutral	70–110
Nu Metal: Dark 8th	Basic Nu Metal phrases, drop tuning	8	neutral	80–140
Nu Metal: Dark 16th	Power and octave riffs, drop tuning	16	neutral	70–110



## Virtual Guitarist homepage

A very useful and comprehensive Virtual Guitarist web site is available at [vg.clubcubase.net](http://vg.clubcubase.net).

It provides news, audio demos, info and a forum with VG related topics. The website is run by VG originator Sven Bornemark.

## Credits

Guitars: Thomas Blug ([www.guitarplayer.de](http://www.guitarplayer.de))

Programming: Paul Kellett/mda

Concept: Sven Bornemark

Audio Editing: Per Samuelsson, Christer Björklund, Lars Westin

Executive Producer: Peter Gorges

Project Manager: Lars Slowak



# **Virtual Guitarist »Electric Edition«**

**Handbuch**

**von Peter Gorges**

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der Steinberg Media Technologies AG dar.

Die in diesem Dokument beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf nicht kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis durch die Steinberg Media Technologies AG darf kein Teil dieses Handbuchs für irgendwelche Zwecke oder in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln reproduziert oder übertragen werden.

Alle Produkt- und Firmennamen sind <sup>TM</sup>- oder ®-Warenzeichen oder Kennzeichnungen der entsprechenden Firmen.

OSQ (»Original Sound Quality«) ist ein verlustfreies Audio-Kompressionsformat. Copyright Philippe Goutier 2001. OSQ ist ein natives WaveLab-Format.

© Wizoo Sound Design GmbH & Steinberg Media Technologies AG, 2002.  
Alle Rechte vorbehalten.

# Inhaltsverzeichnis

71	Die Erfolgsstory geht weiter!
72	Herzlichen Glückwunsch!
73	Wie arbeitet man mit Virtual Guitarist?
73	Was ist Virtual Guitarist?
74	Wie macht er das?
75	Was kann Virtual Guitarist, was kann er nicht?
75	Lassen Sie Ihre Software registrieren!
76	Festplatte vor der Installation optimieren
76	Systemvoraussetzungen (PC-Version)
77	Virtual Guitarist »Electric Edition« installieren (PC-Version)
78	Systemvoraussetzungen (Mac-Version)
78	Virtual Guitarist »Electric Edition« installieren (Mac-Version)
79	Aktivierung als VST-Instrument in der Host-Applikation
81	Erster Test
81	Wie spielt man Virtual Guitarist?
82	Player
84	Parts
85	Akkorderkennung
88	Latch-Modus
88	Variationen für Artikulation und Timing
94	Soundvariationen
97	Multi-Effekt-Board
109	Plug-In-Version des Effektboards
110	MIDI-Controller in Virtual Guitarist
113	Globale Voreinstellungen (Setup)
120	Bonusfunktion: Eigene Phrasierungen erstellen
121	Referenzteil



## Die Erfolgsstory geht weiter!

Mit dem Erfolg unseres im April 2002 erschienenen VSTis Virtual Guitarist wurde erwartungsgemäß der Ruf nach Erweiterung durch mehr und andere Player laut. Speziell im Bereich E-Gitarren gibt es ein so riesiges Spektrum an Sounds, Stilistiken, Epochen und Musikstilen, dass die elektrische Variante des Originals den Bedarf nicht decken konnte und dort eine ungleich stärkere Nachfrage herrschte.

Einfach weitere Player anzubieten wäre jedoch zu wenig gewesen, wie wir bei der Planung zu diesem Produkt schnell feststellten. Zum einen hätten weitere Player den ursprünglichen Electric Guitarist schlicht überfrachtet. Zum zweiten kann man, wenn man den Schwerpunkt auf E-Gitarren legt und es richtig machen will, das Thema Effekte nicht separat betrachten. Gitarre, Amp und Effekte stellen eine untrennbare Einheit dar.

Deshalb haben wir uns entschieden, dass die Electric Edition eine vollständige, konsequente Weiterentwicklung des Virtual Guitarist wird, in der das Multi-Effekt-Board integriert ist. So können Sie auf einen Knopfdruck einen perfekten, sofort einsetzbaren Rhythmusgitarristen »engagieren« und haben als Bonus eine ganze Bodenplatte voller erstklassiger Gitarren-Effekte als separates Plug-In, zum Beispiel für Ihre Lead-Gitarre.

Bis auf das völlig neue Design, das Multi-Effekt-Board und die 29 neuen Player haben wir indes alles Bewährte beibehalten, da Besitzer des Original Virtual Guitarist sicher lieber von neuen Sounds und Stilistiken überrascht werden als von der Bedienung.

Bevor es losgeht, möchte ich kurz denjenigen ins Rampenlicht rücken, der selbstbewusst genug war, uns sein herausragendes gitarristisches Können und seine Sammlung an auserlesenen Gitarren und Amps in diesem VSTi »einzufrieren«: Session-Gitarrist Thomas Blug. Eine ähnliche Kombination an Können, Perfektion und Soundgespür bei gleichzeitig unglaublicher stilistischer Vielseitigkeit muss man auf der ganzen Welt lange suchen – wie schön, dass wir alle sie gefunden haben.

Viel Spaß und Erfolg mit Virtual Guitarist »Electric Edition«,

Ihr



# Herzlichen Glückwunsch!



Endlich haben Sie Ihren eigenen Rhythmusgitarristen. Mit Virtual Guitarist »Electric Edition« stehen Ihnen sofort 29 elektrische Rhythmus-Gitarristen zur Auswahl, von denen jeder ein Perfektionist ist: Perfekter Sound, perfektes Timing, und trotzdem passt er sich Ihrem Geschmack freiwillig und flexibel an.

Mit Virtual Guitarist »Electric Edition« können Sie endlich professionell klingende Rhythmusgitarren-Tracks in Ihren Songs realisieren oder sogar ganze Songs ausschließlich mit Virtual Guitarist komponieren.

Endlich haben Sie zu jeder Zeit, an jedem Ort und ganz ohne gesondertes Aufnahme-Equipment Rhythmusgitarren zur Verfügung – wenn es sein muss, sogar auf dem Laptop über den Wolken.



## Wie arbeitet man mit Virtual Guitarist?

Das lässt sich einfach erklären. Stellen Sie sich Virtual Guitarist als einen richtigen Rhythmusgitarristen vor, dem Sie sagen können, was er spielen soll, und der das exakt und klaglos umsetzt – das allein ist schon eine Weltneuheit!

Dabei arbeiten Sie mit Virtual Guitarist wie gewohnt:

- Sie öffnen eine Spur und rufen ihn auf.
- Sie suchen sich einen Gitarristen (Player), indem Sie im Menü einen auswählen.
- Dann lassen Sie den Song laufen und bestimmen per MIDI-Keyboard, wann der Virtual Guitarist was spielen soll. Alternativ – wenn Sie etwa mit dem Keyboard auf Kriegsfuß stehen – können Sie ihm natürlich auch die Akkorde per Editor in die Sequenzerspur klicken.
- Sie können so lange am Ergebnis feilen, Gitarren oder Phrasen austauschen, Fills oder Long Chords einwerfen, bis Sie wirklich zufrieden sind. Natürlich lässt sich jederzeit alles noch ändern. Im Gegensatz zu realen Gitarrenspuren zwingt Sie etwa das nachträgliche Ändern der Tonart nicht zur Wiederholung einer ganzen Aufnahmesession!

## Was ist Virtual Guitarist?

Technisch gesehen ist Virtual Guitarist ein VST-Instrument, das eine Vielfalt von Rhythmusgitarren-Stilistiken beherrscht. Eine Stilistik umfasst dabei Gitarre und Amp, Phrasierung und Effekt – gleichsam die komplette Spur.

Virtual Guitarist spielt also »von allein«. Sie bestimmen per MIDI-Steuerung, in welcher Tonart er welchen Akkord spielt. Phrasierung, Sound und einige andere Spielparameter können Sie einstellen oder per MIDI Controller in Echtzeit beeinflussen. Dadurch können Sie die Rhythmusgitarren Ihrem Song, Ihrem Geschmack und der Stimmung anpassen.

## Wie macht er das?

Lassen Sie uns gleich am Anfang mit einem verbreiteten Missverständnis aufräumen: Virtual Guitarist »Electric Edition« benutzt keine Samples im üblichen Sinne und keine Synthese, um Gitarren zu imitieren.

Das Ergebnis wäre immer auf eine bestimmte Art und Weise künstlich.

Virtual Guitarist »Electric Edition« funktioniert viel einfacher: Er greift auf eine riesige Bibliothek an Audio-Tracks zu, die von einem Gitarristen eingespielt wurden. Was am Ausgang herauskommt, ist also eine echte Gitarrenaufnahme – nichts Modelliertes oder Synthetisiertes.

Das Neuartige an Virtual Guitarist »Electric Edition« ist lediglich, dass er diese Gitarrenaufnahmen in Echtzeit ständig neu auswählen kann, wenn Sie einen Akkord wechseln.

Da die Gitarrenaufnahmen zudem so bearbeitet sind, dass sich alle Schläge auch einzeln triggern lassen, kann Virtual Guitarist »Electric Edition« auf Tempoänderungen problemlos reagieren. Außerdem können Sie durch Neusortieren der Einzelschläge eigene Parts erzeugen – Beispiel dafür sind die acht Parts, die Ihnen pro Player zur Auswahl stehen.

In der Electric Edition wird das Ausgangssignal von »Gitarre und Amp« wie im richtigen Leben in die FX-Sektion geleitet, wo der Sound mit Wahwah, AutoFilter, Chorus, Flanger, Phaser, Tremolo und Delay abgerundet wird.

## Was kann Virtual Guitarist, was kann er nicht?

Virtual Guitarist bietet im Vergleich zu einem Gitarristen Vor- und Nachteile. Die Vorteile:

- Komfortabel: Sofort, und auch jederzeit später verfügbar.
- Spart Geld und Aufwand: Sie brauchen kein Studio, um die Gitarre aufzunehmen.
- Spart Zeit: Aufbau, Stimmen, Warmspielen, Mikrofonierung und Aufnahme entfallen
- Verspielt sich niemals und macht keine Timing-Fehler.
- Sie können mit mehreren Gitarristen gleichzeitig arbeiten.
- Lässt Ihnen die volle Kontrolle: Sie allein bestimmen die Auswahl von Gitarre, Sound und Phrasierung.
- Lässt Ihrer Kreativität freien Lauf: Sie können beliebig herum experimentieren und auch Tracks realisieren, die sich mit einer Gitarre nicht spielen ließen
- Erlaubt auch spätere Änderungen: Nach der Aufnahme – sogar noch während der Mix-Phase – können Sie Instrument, Phrasierung, Sound ändern, ohne die Akkord-Informationen neu eingeben zu müssen.

Natürlich bietet ein Gitarrist gegenüber einer Software auch Vorteile – die dürften aber hinlänglich bekannt sein. Virtual Guitarist kann natürlich nicht alles, was ein richtiger Gitarrist theoretisch zu bieten hat. Er deckt jedoch bereits mit den mitgelieferten Playern ein breites Spektrum ab. Und: was er kann, beherrscht er perfekt.

## Lassen Sie Ihre Software registrieren!

Bitte füllen Sie die beiliegende Registrierungskarte aus und senden sie ein, da wir technische Unterstützung und Informationen über Updates und neue Produkte nur registrierten Anwendern gewähren können.

# Festplatte vor der Installation optimieren

Virtual Guitarist »Electric Edition« installiert circa 1,6 GB an Daten auf Ihrer Festplatte. Gerade, wenn Ihre Festplatte lange nicht mehr defragmentiert wurde oder voll ist, kann es sein, dass diese Daten über die gesamte Platte gestückelt (fragmentiert) werden.

Das führt zu verlängerten Ladezeiten der Player (beeinflusst aber nicht die Performance).

Daher empfehlen wir, dass Sie vor der Installation die Festplatte defragmentieren, auf der Sie die Virtual Guitarist Daten speichern möchten – etwa mit dem Systemprogramm »Defragmentierung« in Windows oder z.B. Norton Utilities auf dem Macintosh.

## Systemvoraussetzungen (PC-Version)

Um mit dem Virtual Guitarist »Electric Edition« arbeiten zu können, benötigen Sie mindestens:

- Einen PC mit einem Pentium® II-Prozessor ab 400 MHz oder einem kompatiblen AMD-Prozessor
- 256 MB freier RAM-Speicherplatz (512 MB empfohlen)
- 1.6 GB freier Speicherplatz auf der Festplatte des Computers
- Windows® 98, Windows® ME, Windows® 2000 oder Windows® XP
- Cubase VST (ab Version 5.1), Cubase SX/SL, Nuendo 1.5 oder eine andere VST 2.0-kompatible Host-Applikation.

---

☐ Bitte beachten Sie auch die Systemvoraussetzungen der Host-Applikation.

---

## Virtual Guitarist »Electric Edition« installieren (PC-Version)

So installieren Sie Virtual Guitarist »Electric Edition« auf Ihrem PC:

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und starten Sie Windows.
2. Legen Sie die Virtual Guitarist »Electric Edition« CD in das entsprechende Laufwerk ein, öffnen Sie den Explorer oder das Arbeitsplatz-Fenster und doppelklicken Sie auf das Symbol des CD-Laufwerks, das die CD enthält.
3. Doppelklicken Sie zum Starten des Installationsprogramms auf das Virtual Guitarist »Electric Edition« Installer-Symbol und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

## Virtual Guitarist »Electric Edition« deinstallieren (PC-Version)

So deinstallieren Sie Virtual Guitarist »Electric Edition«:

1. Öffnen Sie die Systemsteuerung Ihres Windows-Systems und die Liste der installierten Software.
2. Wählen Sie Virtual Guitarist »Electric Edition« aus dieser Liste aus und klicken Sie auf »Hinzufügen/Entfernen«.
3. Folgen Sie anschließend den Anweisungen auf dem Bildschirm.

## Systemvoraussetzungen (Mac-Version)

Um mit Virtual Guitarist »Electric Edition« arbeiten zu können, benötigen Sie zumindest:

- Einen Power Macintosh mit G3-Prozessor mit 500 MHz und 100-MHz-Bustakt
- 256 MB freier RAM-Speicherplatz (512 MB empfohlen)
- 1,6 GB freier Speicherplatz auf der Festplatte des Computers
- Mac OS® 9.x oder Mac OS® X
- Cubase VST (ab Version 5.1), Cubase SX/SL, Nuendo 1.5 oder eine andere VST 2.0-kompatible Host-Applikation.

---

☐ Bitte beachten Sie die Systemvoraussetzungen Ihrer Host-Applikation!

---

## Virtual Guitarist »Electric Edition« installieren (Mac-Version)

So installieren Sie Virtual Guitarist »Electric Edition«:

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die Virtual-Guitarist-»Electric-Edition«-CD 1 in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Doppelklicken Sie zum Öffnen des CD-Fensters ggf. auf das Virtual-Guitarist-»Electric-Edition«-CD-1-Symbol.
3. Doppelklicken Sie zum Starten des Installationsprogramms auf das Virtual Guitarist »Electric Edition« Installer-Symbol und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

## Virtual Guitarist »Electric Edition« deinstallieren (Mac-Version)

Wenn Sie Virtual Guitarist »Electric Edition« von Ihrem Macintosh-Computer entfernen möchten, öffnen Sie den Installer des Programms und wählen Sie im Einblendmenü oben links die Option »Uninstall«. Wählen Sie anschließend die Komponenten aus, die Sie entfernen möchten, und klicken Sie auf »Uninstall«.

# Aktivierung als VST-Instrument in der Host-Applikation

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Virtual Guitarist in Ihrem VST-Host aufrufen. Wir beziehen uns dabei zwar auf Cubase VST, jedoch ist die Vorgehensweise bei anderen VST-Hosts ähnlich.

Wir gehen davon aus, dass Sie Ihren Host korrekt installiert und an Ihre MIDI- und Audio-Hardware (Keyboard, Soundkarte) angepasst haben.

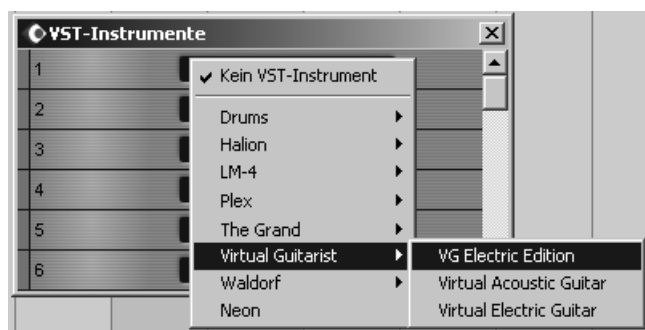
So aktivieren Sie Virtual Guitarist »Electric Edition«:

1. Öffnen Sie das Fenster »VST-Instrumente« (VST Instruments).



2. Wählen Sie im Einblendmenü den Ordner Virtual Guitarist und dort »VG Electric Edition« aus.

- ☐ In der Abbildung sind sowohl der Original Virtual Guitarist und VG Electric Edition installiert.



3. Öffnen Sie das eigentliche Virtual Guitarist-Fenster durch Anklicken des »Edit«-Schalters im VST-Instrument-Fenster.
4. Wählen Sie aus dem Menü unter der Titelzeile des Virtual Guitarist-Fensters einen Player aus (mehr dazu unter »Player« auf Seite 82).

5. Wählen Sie »VG Electric Edition« als Ausgang für eine MIDI-Spur in Ihrem VST Host aus. Stellen Sie sicher, dass diese Spur auch vom MIDI-Keyboard Daten empfängt.

- 
- ☐ Bitte beachten Sie, dass Virtual Guitarist nach dem Einschalten oder nach dem Ändern von Einstellungen zunächst Daten in den RAM-Speicher des Computers laden muss, bevor das Instrument zur Verfügung steht.
- 

## Latenz

Virtual Guitarist selbst arbeitet praktisch latenzfrei. Wenn beim Spielen über das MIDI-Keyboard längere Latenzzeiten (Verzögerungen) auftreten sollten, dann liegt dies meist an der Audiotkarte oder am MIDI-Interface.

Bei der Wiedergabe einer Sequenzer-Spur tritt dieses Problem nicht auf. Wir raten Ihnen für das Arbeiten mit VST-Instrumenten unbedingt zu einer professionellen Soundkarte, für die ein ASIO-Treiber verfügbar ist. Dies ist bei den meisten serienmäßigen Soundkarten nicht der Fall, dementsprechend sind dort Latenzen von mehreren hundert Millisekunden keine Seltenheit.



## Erster Test

An dieser Stelle sollten Sie Virtual Guitarist »Electric Edition« einfach mal ausprobieren:

1. Aktivieren Sie Virtual Guitarist wie oben beschrieben und laden Sie einen Player. Klicken Sie im Virtual Guitarist-Fenster auf den Druckknopf »Latch«, um ihn zu aktivieren.
2. Drücken Sie einen Akkord oder eine Note. Virtual Guitarist spielt los. Auch wenn Sie die Taste loslassen, spielt er weiter.
3. Wenn Sie ein Sustain-Pedal besitzen, betätigen Sie es kurz, und Virtual Guitarist stoppt.

Wenn Sie keines haben, können Sie seine Funktion von einer Taste auf dem Keyboard übernehmen lassen – mehr dazu unter »Remote Keys« auf Seite 89.

- 
- ☐ Über die MIDI LED können Sie kontrollieren, ob Virtual Guitarist MIDI-Events empfängt.
- 

## Wie spielt man Virtual Guitarist?

Sie haben mehrere Möglichkeiten, Virtual Guitarist zu spielen:

- Sie können Akkorde spielen und die Artikulation durch Anschlagdynamik, MIDI Controller, Sustain Pedal und Program Changes variieren.
- Wenn Sie nicht so Keyboard-fest sind, können Sie die Akkorde und die anderen MIDI-Events über einen Editor in Ihrem Sequenzer eingeben.
- Sie können mit Virtual Guitarist Akkordspuren aus vorhandenen Songs oder MIDI-Dateien »nachvertonen« und damit klanglich verbessern. Viele kommerzielle MIDI-Dateien besitzen spezielle Akkordspuren – auch Flächen-Tracks eignen sich hierfür.

## Mehrere Virtual Guitarists

Natürlich können Sie so viele Virtual Guitarists gleichzeitig nutzen, wie es Ihre Host Applikation erlaubt. So spricht nichts dagegen, in einem Song zwei Basic-Gitarren mit unterschiedlichen Phrasierungen gleichzeitig einzusetzen und obendrauf mit einem dritten VG noch hier und da Riffs einzuwerfen.

## Player

Ein Player ist ein Gitarrist mit einer bestimmten Stilistik. Man könnte auch Style oder Rhythm sagen – Player geht jedoch darüber hinaus, denn jeder Player hat nicht nur eine bestimmte Rhythmik drauf, sondern auch eine eigene Gitarre, einen speziellen Sound (Gitarre, Amp) und eine bestimmte Spielweise.

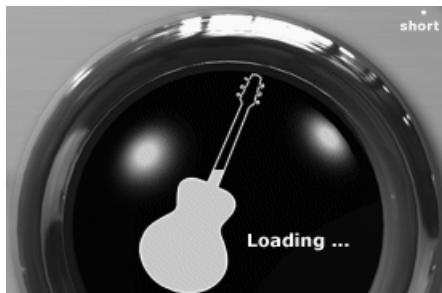
- ❑ Wenn Sie einen Player auswählen, werden bis zu 200 MB in den RAM Ihres Computers geladen. Das braucht unter Umständen eine gewisse Zeit. Über die Chord Set Option (siehe »Chord Set« auf Seite 114) können Sie die Ladezeit auf Kosten der Akkordauswahl verkürzen.

## Player auswählen



- Um einen Player auszuwählen, öffnen Sie zunächst die Liste durch einen Klick auf den kleinen Abwärts-Pfeil direkt unter der Titelzeile des VST-Instrument-Fensters. Klicken Sie dort einen Player an. Der Fortschritt beim Laden wird im »Bullauge« durch eine stilisierte Gitarre angezeigt.

- Sie können auch mit den beiden Links-/Rechtspfeilen die Player durchschalten – aufgrund der langen Ladezeiten empfehlen wir das jedoch nicht.



- 
- ☐ Das Ladesymbol ist nur bei geöffnetem Virtual Guitarist-Fenster sichtbar.
  - ☐ Nach dem Laden sehen Sie die Original-Gitarre in dem stilisierten Bullauge des Virtual Guitarist Fensters.
- 

## Player »entladen«

Um einen Player neu zu laden (etwa um vom XXL- auf das ECO-Set zu wechseln, siehe »Chord Set« auf Seite 114), reicht es nicht aus, seinen Menüeintrag neu auszuwählen. Sie müssen ihn zunächst aus dem Speicher entfernen.

- Dazu wählen Sie im Player-Menü den Eintrag »nothing loaded« an, anschließend selektieren Sie wieder den Player.

## Player vorhören

Gerade zu Anfang werden Sie die Player vor dem Auswählen kurz vorhören wollen, bevor Sie sich entscheiden. Dazu finden Sie im Ordner »Prelisten« auf CD 1 des Virtual Guitarist für jeden Player eine kurze Preview. Mit dem Audio-Player Ihres Computers (etwa Windows Media Player) können Sie diese Previews schnell und komfortabel anspielen, bevor Sie einen Player laden.

# Parts

Für jeden Player stehen bis zu acht Parts zur Auswahl. Jeder Part ist eine Variation – variieren können rhythmische Figur, Harmonisierung (z.B. von Single-Notes auf Oktave) und Effekt-Einstellung. Sie können einen Part für einen ganzen Song beibehalten oder Parts während des Spielens in Echtzeit wechseln, um den Track lebendig klingen zu lassen.

## Parts auswählen



Durch Klicken auf die beiden Pfeile in der oberen linken Ecke des Virtual Guitarist-Fensters können Sie zwischen den Parts umschalten.

## Parts in Echtzeit wechseln

Sie können Parts während des Spielens beliebig wechseln. Dazu senden Sie von einem MIDI-Keyboard einen Programmwechsel-Befehl (Program Change) zwischen 1 und 8 – wobei die Programmwechsel-Nummer auch der Part-Nummer entspricht.

- 
- ❑ Alternativ können Sie Parts über die Klaviatur umschalten. Näheres dazu unter »Key Remote Octave« auf Seite 114 und »Remote Keys« auf Seite 89.
-

# Akkorderkennung

Virtual Guitarist besitzt eine intelligente Akkorderkennung. Sie erkennt, was Sie spielen »wollen« und findet in jeder Situation den richtigen Akkord. Im Normalfall brauchen Sie also einfach drauflos zu drücken.

## Akkorde spielen

Sie können Akkorde auf zwei Arten »spielen« oder auch in einen Editor eingeben: Sie spielen alle Noten des Akkordes oder Sie benutzen die Einfinger-Akkorde. Dazu müssen Sie nichts einstellen – Virtual Guitarist erkennt jederzeit, ob Sie einen Akkord komplett drücken oder das Einfinger-Schema verwenden.

## Noten spielen

Wenn Sie einen Akkord drücken (also etwa C, F und G für einen Csus-Akkord), erkennt Virtual Guitarist diesen automatisch. Allerdings müssen Sie für eine optimale Akkorderkennung dann auch alle beteiligten Noten spielen.

Oder andersherum: Für die Akkorde Dur und Moll und sus4 reichen drei Noten, für die Akkorde maj7, 7, 6, dim, mmaj7, m7, m6, m7-5, sus2 und 7sus4 müssen Sie alle vier Noten spielen.

## Umkehrungen

In den meisten Fällen ist es gleichgültig, welche Umkehrung eines Akkordes Sie spielen.

Es gibt jedoch Ausnahmen, bei denen die Tonika auch die Bassnote sein muss:

- m7 (bei Am7 muss also A Bassnote sein). Andernfalls würde Virtual Guitarist den Akkord als 6 interpretieren (in diesem Fall C6). Dieser Akkord benutzt zwar auf dem Keyboard dieselben Noten, klingt aber auf der Gitarre völlig anders.
- dim-Akkorde (Adim etwa benutzt dieselben Noten wie Cdim, Ebdim und Gbdim).
- +5-Akkorde (A+5 benutzt dieselben Noten wie C#+5 und F+5).
- m6-Akkorde (Am6 teilt sich die Noten mit F#m7-5).

# Einfinger-Akkorde

Sie brauchen die Akkorde Dur, 7, Moll und m7 nicht komplett zu spielen, sondern können auch die Einfinger-Methode benutzen (streng genommen müsste es Ein-bis-Zweifinger-Methode heißen).

Das funktioniert so:

- Sie drücken einfach eine Taste und Virtual Guitarist spielt den dazugehörigen Dur-Akkord. Durch Drücken einer Zusatztaste können Sie Variationen dieses Akkordes abrufen:

Zusatztaste	Akkord
Keine	Dur
Weiße Taste links	7
Schwarze Taste links	M
Weiße und schwarze Taste links	M7

- ☐ Keyboard-Schemata dazu finden Sie im Referenzteil unter »Akkord-Referenz« auf Seite 121.

## Akkord-Display



Im Akkord-Display, das einem beleuchteten VU-Meter nachempfunden ist, sehen Sie den aktuell gespielten oder vorgewählten Akkord.

Wenn Sie einen Akkord drücken, der nicht im gewählten Chord Set enthalten ist oder den Virtual Guitarist überhaupt nicht kennt, wird automatisch der nächstmögliche Ersatzakkord gespielt und auch angezeigt. Das gilt auch dann, wenn ein Akkord nur deshalb nicht verfügbar ist, weil Sie das MID oder ECO Chord Set ausgewählt haben.

Über die Akkord-Anzeige können Sie also auch überprüfen, ob Virtual Guitarist den korrekten Akkord spielt.

- 
- ❑ Mit dem Parameter »Chord Display« im Setup (siehe »Display Chords as« auf Seite 118) können Sie festlegen, ob Akkorde mit b oder # angezeigt werden.
- 

## Akkord-Auswahl in den Playern

Wie Sie feststellen werden, hängt die tatsächliche Auswahl der Akkorde vom jeweiligen Player ab. Manche Player verfügen lediglich über neutrale Akkorde. Sie können solche Player aber problemlos auch mit MIDI-Spuren ansteuern, die komplexere Akkorde enthalten – Virtual Guitarist wählt automatisch die passenden Akkorde aus der vorhandenen Auswahl aus.

# Latch-Modus



Der Latch-Modus bestimmt vereinfacht gesagt, ob der Virtual Guitarist nach dem Loslassen der Tasten weiterspielt oder nicht.

Normalerweise spielt der Virtual Guitarist nach Anschlagen der ersten Taste, bis Sie ihn durch Klick auf die Stopp-Taste des Sequenzers oder durch Betätigen des Sustain-Pedals (Key Remote Taste B) stoppen.

Wenn Sie nur hier und da eine Phrase einwerfen möchten, setzen Sie den Latch-Modus auf Off. In dem Fall spielt der Virtual Guitarist nur, solange Tasten gedrückt sind.

Mehr Informationen zum Latch-Modus finden Sie im Abschnitt »Sustain Pedal« auf Seite 90.

## Variationen für Artikulation und Timing

Virtual Guitarist bietet Ihnen eine Reihe von Funktionen, mit denen Sie die Spieltechnik an den Song anpassen oder mittendrin Variationen erzeugen können.

### Akzente und Synkopen

Wenn Sie eine Note oder einen Akkord fest anschlagen (hoher Velocity-Wert), spielt Virtual Guitarist den Akkord synkopiert – der Akkord wird vorgezogen und der nächste Schlag ausgelassen.

Den Velocity-Wert, ab dem Virtual Guitarist einen Akkord als Synkope versteht, können Sie einstellen. Mehr dazu unter »Velocity Switch« auf Seite 116.

- 
- ☐ Um den nächsten Schlag nach einer Synkope spielen zu lassen, drücken Sie sofort wieder eine Note oder einen Akkord mit normaler Anschlagstärke.
-



## Long Chords

Sie können mit Virtual Guitarist auch lange Akkorde spielen, sie also etwa im Intro, Outro oder an beliebiger Stelle einwerfen.

- Um lange Akkorde abzurufen, drücken Sie das Sustain-Pedal und schlagen dann die Akkorde an.  
Abhängig vom Anschlag können Sie zwei Akkordtypen abrufen:
- Schwacher Anschlag: langsam angeschlagener Akkord (nicht in allen Playern).
- Starker Anschlag: hart angeschlagener Akkord.

Wenn Sie kein Sustain-Pedal besitzen, können Sie dessen Funktion auch von der Taste B der Remote-Oktave des Keyboards übernehmen lassen. Mehr dazu unter »Remote Keys« auf Seite 89 und »Key Remote Octave« auf Seite 114.

## Fills

Über das Modulationsrad können Sie jederzeit ein Fill, also eine kleine Variation des laufenden Parts, einwerfen.

Drehen Sie dazu das Modulationsrad einfach kurz auf – Virtual Guitarist spielt das Fill und fährt dann mit dem normalen Groove fort.

Im Setup können Sie dafür auch einen anderen MIDI Controller wählen (siehe »Fill Trigger« auf Seite 116).

Sie können ein Fill auch über die Taste A# der Remote-Oktave des Keyboards auslösen. Mehr dazu im nächsten Abschnitt und unter »Key Remote Octave« auf Seite 114.

## Remote Keys

Sie können eine Oktave Ihres MIDI-Keyboards als Fernsteuerung für die wichtigsten Variationen des Virtual Guitarist nutzen.

Die Fernsteuerung ist immer zusätzlich zu den anderen Controllern (also etwa Program Change oder Sustain Pedal) aktiv.

Die Remote Keys sind speziell dann nützlich, wenn Ihr MIDI-Keyboard keinen Anschluss für ein Sustain Pedal oder keine Program Change Taster bietet.

Die einzelnen Tasten der Remote Oktave haben folgende Funktionen:

<b>Taste</b>	<b>Funktion</b>	<b>Beschreibung</b>
C bis G	Parts 1 bis 8	Wählt Parts an
G#	Fret Noise (Rutschen über die Bünde)	Erzeugt ein Fret Noise
A	Stopp	Triggert ein Stopp-Geräusch
A#	Fill Trigger	Löst ein Fill aus
B	Sustain Pedal	Funktioniert wie das Sustain Pedal

- 
- ☐ Welche Oktave des Keyboards als Remote-Oktave fungiert, können Sie im Setup unter Key Remote Octave (siehe Seite 114) einstellen.
- 

## Sustain Pedal

Das Sustain Pedal übernimmt im Virtual Guitarist eine wichtige Funktion. Wenn Sie kein Sustain Pedal besitzen, ist das aber auch kein Problem – in dem Fall benutzen Sie einfach die Taste B der Remote Octave (siehe »Remote Keys« auf Seite 89).

Die Funktion des Sustain Pedals hängt vom Latch-Modus ab. Testen Sie die im folgenden beschriebenen Funktionen, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie Sie das Sustain Pedal oder die Remote-Taste B einsetzen können:

Latch Mode on	<b>Stopp-Funktion</b>	Wenn Sie bei laufender Wiedergabe das Pedal betätigen, stoppt Virtual Guitarist.
Latch Mode off	<b>Sustain Pedal</b>	Wenn Sie Tasten loslassen und das Pedal gedrückt ist, stoppt Virtual Guitarist nicht, sondern spielt weiter.

- 
- ☐ Beim Stoppen schneidet der Virtual Guitarist nicht abrupt den Ton ab, sondern verhält sich immer der Situation angepasst und klingt so absolut natürlich.
-

## Tempo

Virtual Guitarist passt sich automatisch dem Songtempo an – das gilt auch für Tempoänderungen während der Wiedergabe (etwa ein *accelerando*). Sie sind also beim Tempo völlig flexibel.

Nach unten hin kann Virtual Guitarist Tempi bis 75 bpm (Schläge pro Minute) wiedergeben – was jedoch für praktisch alle Player schon viel zu langsam ist. Höhere Shuffle-Faktoren schränken den Tempo-Bereich nach unten etwas ein. Bei perfekten Triolen (Shuffle 66.7%) klingt Virtual Guitarist nur bis herunter auf 85 bpm korrekt. Nach oben gibt es keinerlei Grenzen – es sei denn geschmackliche.

## Tempo-Sektion



Sie können das Tempo des Virtual Guitarist relativ zum Songtempo halbieren oder verdoppeln. Klicken Sie dazu auf den entsprechenden Druckknopf in der Tempo-Sektion:

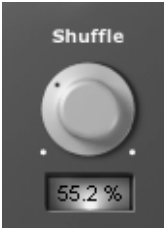
<b>Half:</b>	Tempo ist relativ zum Songtempo halbiert
<b>Normal:</b>	Normales Tempo
<b>Double:</b>	Tempo ist relativ zum Songtempo verdoppelt.

---

**Die grünen LEDs laufen im Vierteltakt mit.**

---

## Shuffle



Mit diesem Drehregler können Sie den Swing-Faktor des Virtual Guitarist an Ihren Song anpassen. Mit dem Regler bestimmen Sie, wie weit die Offbeats vom Achtelraster aus nach hinten verschoben werden sollen. Bei 66.7 % entspricht die Phrasierung exakten Triolen.

- ☐ Virtual Guitarist klingt auch in triolenbasierten Arrangements oft besser, wenn Sie Shuffle etwas niedriger setzen als 66.7 % (Empfehlung: 58 % bis 63 %)
- ☐ Eine Ausnahme gibt es: In den Parts 6-8 des Players »R'nB: Rock'n Roll« entspricht die Minimalstellung des Reglers bereits einem Shuffle-Faktor von 66,7%, da eine gerade Phrasierung keinen Sinn macht. Hier können Sie mit dem Regler den Shuffle-Faktor noch ins Extreme steigern.

## Timing-Genauigkeit



Natürlich ist es eigentlich einer der großen Vorteile des Virtual Guitarist, dass er immer und zuverlässig perfekt im Timing spielt. Manchmal ist aber genau das Gegenteil gewünscht –es soll ruhig ein wenig wackeln und damit menschlicher klingen.

Deshalb können Sie das Timing der Virtual Guitarist-Spur mit dem Timing-Drehregler etwas auflockern. Die maximale Timing-Abweichung wird Ihnen in Millisekunden angezeigt.

- Die Timing-Abweichung ist natürlich mit maximal 25 Millisekunden sehr dezent und bei Solo-Spiel kaum zu hören. Im Zusammenspiel mit anderen, vor allem quantisierten Spuren, wird sie aber schnell sehr deutlich wahrnehmbar.

## Dynamikschwankungen



Je weiter Sie diesen Regler aufdrehen, desto größer sind die zufälligen Lautstärkeschwankungen der einzelnen Schläge – so, wie auch ein echter Musiker nicht immer eine perfekt balancierte Dynamik abliefern.

## Abklingzeit



Mit dem Decay-Drehregler können Sie die Abklingzeit der einzelnen Schläge verändern. So klingt der Gitarrentrack entweder abgehackter (kürzere Decay-Zeit) oder flüssiger, komprimierter.

- Bedenken Sie, dass Decay ein Soundeffekt (Hüllkurve) ist und die Tracks bei größeren Abweichungen nicht mehr natürlich klingen.

# Soundvariationen

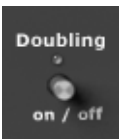
## Stereobreite



Der Drehregler »Stereo Width« regelt die Stereobreite des Ausgangssignals. Hierbei handelt es sich um einen DSP-Effekt. In Mittelstellung bleibt der Sound unbeeinflusst. Am linken Anschlag ist der Klang mono, am rechten wird die Stereobreite über einen Kammfilter-Effekt verdoppelt.

- 
- ☐ Toningenieure werden zu schätzen wissen, dass der Effekt voll monokompatibel ist.
- 

## Spur doppeln



Gitarrenspuren werden im Studio oft gedoppelt, um mehr Breite und Fülle zu erzielen. Dazu muss der Gitarrist dieselbe Spur zweimal hintereinander spielen, die beiden Spuren werden dann im Klangbild auf die linke und rechte Seite verteilt.

Virtual Guitarist braucht dazu keine zwei Durchgänge – aktivieren Sie einfach den Druckknopf »Doubling«, und sofort spielen zwei Gitarristen gleichzeitig auf getrennten Stereo-Seiten.

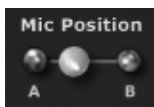
Dies ist kein DSP-Effekt wie Stereo Width, sondern es werden wirklich zwei verschiedene Spuren abgespielt, deshalb steht das Doubling dem Ergebnis des herkömmlichen, aber zeitraubenden Doublings in nichts nach.

- ❑ Gehen Sie mit Stereo Width und Doubling sparsam um. Obwohl die Versuchung groß ist, jede Gitarrenspur breit und fett klingen zu lassen, kann das im Mix schnell zu Soundbrei führen.

## Sound einstellen

Sie können den Grundsound direkt an der »Gitarre« mit den Reglern »Mic Position« und »Presence« variieren.

### Mic Position



Dies ist ein 4-Weg-Schalter, mit dem Sie Position und Winkel des Mikrofons zum Amp-Speaker und dadurch den Soundcharakter in vier Stufen variieren können. Position A ist die Original-Mikrofonposition bei der Aufnahme. Durch Bewegen des Schiebeschalters in Richtung B wird das Mikrofon scheinbar vom Speaker wegbewegt und außerdem abgewinkelt.

### Presence



Diesen Regler bieten die meisten Gitarren-Amps – er betont oder dämpft die Präsenzen im Klangspektrum, also die oberen Mitten. In der Mittelstellung (12 Uhr) ist der Regler neutral. Wenn Sie ihn aufdrehen, verstärkt er den Biss; Positionen links der Mitte lassen den Sound wärmer erscheinen.

## Low Cut



Durch Herausfiltern der unteren Frequenzanteile aus dem Gitarrensignal können Sie Maskierungseffekte zwischen Gitarre und anderen Spuren vermeiden, die zu einem undefinierten, verwaschenen Sound führen können – salopp gesagt: Die Spuren »beißen sich« sonst im Mix.

Durch Drehen des Low Cut Regler im Uhrzeigersinn verschieben Sie die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters von 0 Hz aus in Richtung 800 Hz.

Wenn Sie VG als Bestandteil eines Mixes einsetzen, ist die optimale Reglerposition etwa zwischen 9 und 10 Uhr. Darüber wird der Sound sehr dünn und künstlich, was aber für kreatives Sound-Design gerade gewünscht sein kann.



## Multi-Effekt-Board

Ein wesentlicher Bestandteil in Virtual Guitarist »Electric Edition« ist das umfangreich ausgestattete Effekt-Board. Es ist funktionell, klanglich und optisch detailgetreu der Ansammlung von Boden-Effekten nachempfunden, die ein guter Gitarrist mit auf die Bühne oder ins Studio nimmt. Wir haben uns viel Mühe gegeben, um ein absolut authentisches »Look and Feel« entstehen zu lassen. Bei den Modulationseffekten etwa blinken sogar die LEDs im Takt mit – ganz wie in alten Zeiten.

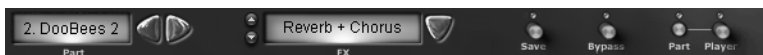
Effekte sind ein integraler Bestandteil für E-Gitarrensounds. Deshalb ist das Multi-Effekt-Board in Virtual Guitarist »Electric Edition« nahtlos in das VSTi integriert. Nicht weniger als acht verschiedene Effektgeräte in Studioqualität sind auf der Bodenplatte angeordnet.



- Um auf die Effekt-Seite zu wechseln, klicken Sie auf den Klinkenstecker mit der Bezeichnung FX.

## Grundeinstellungen des Effektboards

Alle Funktionen zur Grundeinstellung der Effekte finden Sie übersichtlich in der Menüleiste am oberen Rand des Fensters.



Dort können Sie Effekte auswählen, speichern, deaktivieren und den Modus für die Effektschaltung wählen.

## Effekte ein- und ausschalten

Mit dem Bypass-Schalter in der oberen Schalterleiste können Sie das Effektboard komplett ein- und ausschalten.



Wenn der Schalter gedrückt ist und die grüne LED leuchtet, werden die Effekte umgangen.

Jeder Effekt besitzt darüber hinaus seinen eigenen Ein-/Ausschalter. Beim Wah-Pedal liegt er oben rechts über dem Fußpedal, bei den anderen Effekten ist er als stilechter Tretschalter mit roter Aktivitäts-LED ausgeführt.

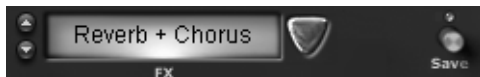
## Effekt-Bank

Virtual Guitarist lädt automatisch beim Starten eine Bank aus 32 Effekten. Diese Bank ist von den Effekten in den Parts oder Playern völlig unabhängig und dient vielmehr als Pool, aus dem Sie sich bedienen oder in den Sie gelungene Effekt-Settings zur Wiederverwendung in anderen Songs speichern können. Wenn Sie einen Effekt auswählen, wird er in einen Part-Buffer kopiert. Sie können ihn dort beliebig ändern, ohne das Effektprogramm in der Bank zu beeinflussen. Erst wenn Sie den Effekt manuell über die Save-Funktion abspeichern, wird er in der Bank permanent geändert.

- 
- ☐ Nur mit dem separaten Plug-In können Sie verschiedene Effekt-Bänke über das Standard-fxb-Format verwalten. In Virtual Guitarist ist diese Funktion bereits durch den Guitarist selbst belegt. Mehr dazu weiter unten.
-

## Effekte aus der Bank auswählen

Ein Effektprogramm in Virtual Guitarist bezieht sich immer auf das gesamte Effektboard – Sie können also mit nur einem Knopfdruck die komplette Einstellung für alle Effekte umschalten.



- Um schrittweise durch die 32 Effektprogramme der Bank zu schalten, klicken Sie auf die kleinen Pfeiltaster links neben dem Effektmenü.
- Durch Klick auf den größeren Schalter rechts vom Menü öffnen Sie das Flipmenü, aus dem Sie die Effekte direkt auswählen können.

## Effekte umbenennen

Um einen Effekt umzubenennen, klicken Sie einfach auf den Effektnamen und geben Sie einen neuen ein. Damit der Name permanent erhalten bleibt, müssen Sie den Effekt anschließend abspeichern.

## Effekt in der Bank abspeichern

Änderungen an den Effektprogrammen werden normalerweise nur mit dem Song gespeichert und sind auch nur in der Virtual-Guitarist-Instanz verfügbar, in der Sie sie vorgenommen haben. Um Effekte wiederverwendbar zu machen, müssen Sie sie in der Bank abspeichern:

1. Stellen Sie den Effekt ein.
  2. Klicken Sie auf den Save-Button. Die rote LED leuchtet.
  3. Wählen Sie jetzt im Menü einen Speicherplatz aus, auf dem Sie den Effekt ablegen möchten. Fertig.  
Natürlich können Sie auf diese Weise auch ein Effektprogramm erst auf einen anderen Platz kopieren, um es anschließend zu verändern.
- 
- ☐ Beachten Sie: Beim Speichern wird die Effektbank sofort auf Festplatte mit den Änderungen überschrieben. Alle gespeicherten Änderungen an der Effektbank sind dauerhaft und finden sich bei zukünftigen Neuaufruf des Virtual Guitarist wieder – sie gelten nicht nur für die gerade aktive Instanz. Allerdings bleiben die bestehenden Part-Buffer (siehe nächster Abschnitt) davon unbeeinflusst, solange Sie den Effekt nicht neu aus der Bank auswählen.
-

## Effekt-Bank laden

Mit dem Befehl »Load Bank«, den Sie unten in der Liste der Effekte finden, können Sie eine andere Effektbank laden, die Sie mit der separaten Plug-In-Version des Effektboards erstellt haben. Mehr dazu weiter unten im Abschnitt »Plug-In-Version des Effektboards« auf Seite 109.

## Effekt-Handling für Parts

### Effekt-Setting

In Virtual Guitarist gibt es für jeden Part des geladenen einen eigenen Effekt-Zwischenspeicher (Setting) – insgesamt also acht. Diese Settings sind unabhängig von der Effektbank und werden mit dem Song gespeichert.



Wenn Sie einen Part auswählen und der Part-Schalter aktiv ist, wird automatisch das Setting mit umgeschaltet.

Sie können aber wahlweise auch für den gesamten Player denselben Effekt benutzen. Aktivieren Sie dazu den Player-Schalter.

### Effekt-Settings innerhalb eines Parts umschalten

Bonus-Feature: Per MIDI-Program-Change lässt sich im aktiven Part sogar das Effekt-Setting eines anderen aufrufen. Hierfür sind im Virtual Guitarist »Electric Edition« die Program Change Nummern 9 bis 16 reserviert (Nummern 1 bis 8 schalten Parts um).

- 
- ☐ Beispiel: Um Part 2 mit Effekt-Setting 7 über Program Changes zu selektieren, senden Sie nacheinander die Program Change Nummern 2 und 15.
-

## Effekte zum Tempo synchronisieren

Sie können die Zeit- oder Speed-Parameter aller Effektgeräte auf Wunsch zum Songtempo synchronisieren, um etwa die Phasing-Rotation im Takt laufen zu lassen oder die Delay-Wiederholungen zur Generierung rhythmische Figuren einzusetzen.

So synchronisieren Sie ein Effektgerät zum Songtempo:

1. Aktivieren Sie seinen Sync-Schalter.
2. Wählen Sie anschließend mit dem Time- oder Speed-Regler eine Auflösung.  
Die Auflösung wird in einem kleinen Display in Notenwerten angezeigt. Der Zusatz T steht für Triole, der Zusatz D für Dotted (punktirt).

## Wah-Pedal



Der Wah-Effekt klingt so, wie er heißt: Er prägt dem Sound eine Filterung auf, die wie ein Morphing zwischen den Vokalen U und A klingt.

- 
- ❑ Das Spielen des Wah-Pedals ist eine Kunst für sich. Deshalb hat Thomas Blug spezielle Wah-Player produziert, wo der Wah-Effekt bereits eingebaut ist – der Wah wurde also bei der Einspielung mit aufgezeichnet, das Wah-Pedal des Effektboards wird nicht benötigt.
-

Normalerweise wird ein Wah-Pedal zwischen Gitarre und Amp geschaltet. Das Wah-Pedal im Virtual Guitarist ist so konzipiert, dass man es hinter den Amp schalten kann und es dort trotzdem die typischen Wah-Effekte produziert.

## **Grundsound**

Mit dem Q-Regler stellen Sie die »Schärfe« des Wah-Effektes ein. Je weiter der Regler aufgedreht ist, desto schmaler das Frequenzband und desto konturierter klingen Filterbewegungen – besonders für cleane Sounds geeignet.

Das Filter lässt sich per Fußpedal oder automatisch bewegen.

## **Fußpedal**

Das Wah-Pedal können Sie exakt so »spielen« wie das Original. Um den Wah-Effekt manuell zu steuern, klicken Sie auf das Pedal und bewegen bei gedrückter Maustaste die Maus auf und ab. Natürlich kann diese Bewegung bei Bedarf in eine Automationsspur aufgezeichnet werden.

Sie können das Pedal auch über das Modulationsrad steuern. Dazu darf das Modulationsrad lediglich in der Setup-Page keiner anderen Funktion zugeordnet sein.

Wenn Sie das Pedal stilecht über ein externes Fußpedal steuern wollen, benutzen Sie den Foot Controller #4.

## **Auto Wah**

Sobald Sie den Speed Regler des Wah-Effektes auf einen anderen Wert als 0 (oder im Sync-Mode 16/4) setzen, aktivieren Sie die Auto-Wah-Funktion und können ihre Geschwindigkeit regeln. Auch im Auto-Wah-Modus können Sie mit dem Pedal manuell die Mittenfrequenz des Wah-Filters bewegen.

## AutoFilter

Das AutoFilter verfolgt die Amplitude des Eingangs-Signals mit (Hüllkurvenfolger) – der Pegel des Signals steuert also die Klangfarbe. Normalerweise heißt das vereinfacht gesagt: Je lauter der Pegel, desto heller der Sound.



- 
- ❑ Wah und Autofilter schließen sich aus klanglich-technischen Gründen gegenseitig aus. Wenn Sie den Wah einschalten, wird das Autofilter automatisch ausgeschaltet und umgekehrt.
- 

So stellen Sie das AutoFilter ein:

1. Lassen Sie den Player laufen, schalten Sie das Filter ein und setzen Sie den Freq-Wert (Frequenzbereich) auf eine mittlere Position.
2. Wählen Sie mit dem Filter-Schalter die Bewegungsrichtung vor. In der linken Position fährt die Filterfrequenz mit dem Pegel, in der rechten Position fährt sie entgegengesetzt (mehr Pegel = dunklerer Sound), z.B. für Unterwassersounds.
3. Drehen Sie jetzt den Threshold-Regler langsam auf, bis das Filter reagiert. Je weiter Sie den Regler aufdrehen, desto empfindlicher wird das Filter auch für leisere Signale.
4. Stellen Sie nun mit dem Freq-Regler den Bereich ein, den das Filter überstreichen soll. Je weiter Sie den Regler aufdrehen, desto größer der Modulationsbereich.

## Delay

Das Delay ist eine Kombination aus Digital Delay und analogem Bandecho. Damit lassen sich sowohl ultramoderne Space-Effekte als auch angestaubte, flirrende 70er-Sounds erzeugen.



So stellen Sie das Delay ein:

1. Wählen Sie zunächst mit dem Type-Drehschalter den Effektyp. Es gibt zwei Mono- (MD, MH) und zwei Stereo-Delay-Varianten (PP, Tap):
  - MD: Mono Delay – das Signal wird im eingestellten Zeitabstand wiederholt
  - MH: Multi Head – dies ist der typische Bandecho-Effekt mit mehreren Tonköpfen. Das Signal wird im eingestellten Zeitabstand über mehrere »Tonköpfe« geleitet, deshalb die versprengten Wiederholungen.
  - PP: Ping Pong Delay – die Signalwiederholung wechselt im eingestellten Zeitabstand zwischen linkem und rechtem Kanal.
  - Tap: Multi Tap Delay – die moderne Variante des Multi Head, mit der sich sehr schöne rhythmische Figuren erzeugen lassen.
2. Stellen Sie mit dem Time-Regler die Delay-Zeit ein. Wenn Sie Sync deaktiviert haben, wird diese in Millisekunden angezeigt.
3. Mit dem Mix-Regler bestimmen Sie das Verhältnis von Direkt- und Effektsignal.
4. Mit Feedback stellen Sie die Anzahl der Delay-Wiederholungen ein (technisch gesehen den Anteil des Effektsignals, der auf den Effekteingang zurückgeführt wird). Sehr hohe Feedback-Werte führen zu Aufschwingen der Feedback-Schleife – für die typischen Dub- und Psychedelic-Delays der 70er.
5. Der Character-Regler bestimmt das Alter des Effektgerätes (vom cleanen Digital Delay bis zum ausgeleierte Bandschleifen-Echo). Je weiter der Regler aufgedreht ist, desto mehr Bandflattern und Klangverlust kommen ins Spiel. Diese Effekte sind durchaus



wünschenswert: Das Bandflattern führt zu leichten Verstimmungen und lässt das Signal fetter klingen, der schlechtere Frequenzgang (des virtuell »verbrauchten Bandes«) sorgt dafür, dass das trockene Signal sich besser vom verwascheneren Echo abhebt. Sogar Pseudohall ist so möglich.

## Reverb

Dieser Reverb ist nicht als universelles Hallgerät für den Mix gedacht, sondern auf Gitarren hin optimiert.



Die Einstellung ist denkbar einfach: Mit Time stellen Sie die Halldauer ein (sogar auf Wunsch zum Songtempo passend), mit Mix regeln Sie den Hallanteil.

Interessanter ist jedoch der Type-Drehschalter, der die Grundcharakteristik des Halls bestimmt:

- Spring: Federhallspirale, wie sie in viele Amps eingebaut ist. Das typische Scheppern mit dem blechernen Nachhall ist besonders für Gitarrensounds der 50er und 60er unverzichtbar.
- Plate: Die Hallplatte wurde in den 70ern benutzt und erzeugt den typischen Studio-Hall von 70er-Phillysound bis zu Deep Purple.
- Hall: Dies ist ein neutraler Hall, wie Sie ihn auch aus konventionellen Reverb-Geräten kennen. Er klingt dichter, weicher und größer als die ersten beiden Typen und ist eher eine Raumsimulation als ein klangfärbender Effekt.

## Phaser

Der Phaser ist der absolut typische 70er-Jahre-Effekt. Neben Gitarren wurden meist Keyboardsounds damit zum Blubbern und Gurgeln gebracht, aber auch das Schlagzeugsounds (vor allem HiHats) blieben nicht verschont. Kein Funk-, Elektronik- oder Progressive-Rock-Album und keine Krimi-Serienmusik der Siebziger wären ohne Phaser denkbar gewesen.

Der Phaser-Effekt wird – wie der Name schon sagt – durch Phasenverschiebung (Phase Shifting) erzeugt. Durch Modulation der Phase entsteht der typische »Klangwirbel«. Der Phaser dickt den Sound nicht an (wie Chorus oder Flanger).



Um schnell zum gewünschten Phaser-Effekt zu kommen, müssen Sie die Regler Speed und Color aufeinander abstimmen. Der Color-Regler bestimmt dabei die klangliche Schärfe des Effekts. Ein langsamer Phaser mit hohem Color-Wert erzeugt einen schön schwebenden Space-Effekt, während ein hoher Speed-Wert mit weicherer Klangfarbe wie ein Klangfarbenvibrato klingt.

## Tremolo

Das Tremolo (auch gern Lautstärkenvibrato genannt) wird meist zur Belebung cleaner oder leicht angezerrter Sounds benutzt und war vor allem in früheren Zeiten, als ein Chorus technisch noch zu aufwendig war, beliebt und sehr typisch für viele Klassiker.



Die Einstellung des Tremolo ist denkbar einfach: Sie können nur Rate und Intensität bestimmen. Ein Tipp: Mit Long Chords lässt es sich einfacher einstellen als mit rhythmischen Figuren. Anders als die meisten Tremolo-Effekte können Sie diesen mit dem Song synchronisieren und ihn so kreativ als »Zerhacker« – z.B. auch für NuMetal-Player – benutzen.

## Flanger

Der Flanger – oft auch Jet-Effekt genannt – lässt den Sound sirren, glasiger und plastikartiger klingen. Hierzu wird dem Direktsignal ein minimal verzögertes ( $< 10$  ms) Effektsignal hinzugemischt, dem durch Modulation der Verzögerungszeit ein Vibrato aufgeprägt ist. Zudem wird das Effektsignal wieder in den Eingang geführt, um den Effekt zu verstärken (Feedback).



So stellen Sie den Flanger ein:

1. Bestimmen Sie zunächst mit dem Speed-Regler die Rotationsgeschwindigkeit. Bei höheren Speed-Werten klingt der Flanger einem Vibrato ähnlich.
2. Anschließend drehen Sie den Feedback-Regler auf, bis der Effekt die gewünschte Kontur (hauchig, glasig, schneidend) bekommt.

## Chorus

Wie der Name schon sagt, soll der Chorus-Effekt das Signal scheinbar vervielfachen. Das ist vielleicht etwas übertrieben, aber lebendiger, breiter und schwebender macht er es schon. Der Chorus funktioniert im Prinzip wie ein Flanger. Allerdings wird hier das Signal nicht auf den Eingang zurückgeführt, die Tiefe ist regelbar und die Grundverzögerungszeit ist höher (25 bis 50 ms), wodurch der Chorus breiter und nicht so glasig klingt.



So stellen Sie den Chorus ein:

1. Mit dem Drehschalter wählen Sie zunächst zwischen Chorus und Detune.  
Detune wirkt breiter und dicker als Chorus, zumal das Effektsignal auch stärker verzögert wird. Wählen Sie Detune, wenn Sie den Eindruck mehrerer Gitarren erzeugen wollen, und Chorus, wenn Sie dem Gitarrensinal einen schönen, schwebenden Schleier verleihen wollen.
2. Durch Abstimmung der Speed- und Depth-Regler bestimmen Sie den Effektcharakter.  
Grundsätzlich gilt: Je höher Speed eingestellt ist, desto niedriger müssen Sie Depth einstellen und umgekehrt, da sonst zu starke Verstimmungen entstehen.  
Ein hoher Speed-Wert erzeugt eher Vibrato-ähnliche und schwirrende Sounds. Ein niedriger Speed-Wert in Verbindung mit einem höheren Depth-Wert erzeugt langsam schwebende, breite Klangteppiche.

## Effekt-Routing

Das Routing der Effekte (also die Schalt-Reihenfolge) ist optimal festgelegt, muss und kann deshalb auch nicht verändert werden.

Alle Effekte sind in Serie geschaltet, und zwar in dieser Reihenfolge:

Wah oder AutoFilter → Phaser → Flanger → Chorus → Delay →  
Reverb → Tremolo.

## Plug-In-Version des Effektboards

Das Multi-Effekt-Board ist auch als separate Plug-In-Version verfügbar. Dieses Plug-In können Sie außerhalb von Virtual Guitarist in jedem beliebigen Mixerkanal benutzen – also beispielsweise auch für Bass, Keyboards, Drums, Drumloops oder Vocals. Dieses Plug-In besitzt alle Funktionen des in Virtual Guitarist integrierten Effektboards.

- ☐ Da das Effekt-Board darauf optimiert ist, hinter Amp und Speaker geschaltet zu werden, ist es eine perfekte Ergänzung zu Steinbergs virtuellem Gitarren-Amp »Warp« für alle Gitarristen, die zusätzlich zu Virtual Guitarist ihre Gitarre aufnehmen.

Sie können das Plug-In ganz normal als Send- oder Insert-Effekt in beliebigen Mixerkanälen Ihrer Host-Applikation aufrufen.

### Effekte verwalten



Die eigentliche Besonderheit der Plug-In-Version im Vergleich zum integrierten Effektboard besteht in der Speicherverwaltung. Da die Funktionalität der Programm-Bänke hier nicht vom Virtual Guitarist selbst belegt wird, können Sie über das Standard-VST-Datei-Menü Effektbänke beliebig verwalten, und zwar mit dem von anderen VST-Plug-Ins bekannten Verfahren über das Datei-Menü.

- ☐ Der Knopf »Load Bank« in der rechten oberen Ecke ermöglicht Ihnen das Laden von Effektbänken auch in Host-Programmen, die kein VST-Datei-Handling unterstützen.

## Effekte mit Program Change umschalten

Da die Program-Change-Funktion bei der Plug-In-Version nicht für die Part-Umschaltung gebraucht wird, können Sie damit die Effektprogramme direkt auswählen.

## Default FX-Bank

Sie können jede beliebige Effektbank aus dem Plug-In auch in das integrierte Effektboard des Virtual Guitarist laden. Wie auch die integrierte Version, so lädt auch das Plug-In beim Starten die Default-Bank, die sich im Effects-Ordner des Virtual-Guitarist-Content-Ordners befindet und mit default.fxb bezeichnet ist.

## Effekte über MIDI-Controller steuern

Natürlich verarbeitet das separate Plug-In ebenfalls alle MIDI Controller, die für die Effektsteuerung vorgesehen sind (siehe unten).

# MIDI-Controller in Virtual Guitarist

Die meisten Parameter in Virtual Guitarist lassen sich in Echtzeit über MIDI-Controller steuern und auch automatisieren. Die folgende Tabelle zeigt Ihnen, welchen Parametern in Virtual Guitarist MIDI-Controller zugeordnet sind.

Cc#	Bezeichnung	Virtual Guitarist Parameter
1	Modwheel	Im Setup zuweisbar. Wenn dort nicht zugewiesen, steuert das Modwheel das Wah Pedal.
4	Foot Control	Wah Pedal
7	Volume	Volume
11	Expression	Volume
64	Sustain Pedal	Sustain Pedal
67	Soft Pedal	Desync (Tempo-Sync wird deaktiviert)
70		Fill (nur wenn in Setup zugewiesen)
71	Reso	Doubling on/off
72	Release	Latch on/off

Cc#	Bezeichnung	Virtual Guitarist Parameter
73	Attack	Tempo half/normal/double Falls kein Tempo-Sync vom Host: Temposteuerung (Controllerwert+60 = bpm)
74	Cutoff	Stereo Width
75	Decay	Decay
76	Vibrato Rate	Shuffle
77	Vibrato Depth	Vibrato (nur wenn in Setup zugewiesen)
78	Vibrato delay	Timing
79		Dynamics
80		Low Cut
81		Presence
82		Mic Position
85		Bypass FX off/on
86		Wah on/off
87		Autofilter on/off
88		Delay on/off
89		Delay Mix
90		Reverb on/off
91	Reverb Level	Reverb Mix
92		Tremolo on/off
93		Chorus on/off
94		Flanger on/off
95		Phaser on/off
Aftertouch		Im Setup zuweisbar
RPN 0	Pitch Bend Range	0 bis 24 Halbtöne

- 
- ❑ Abhängig vom VST Host können Sie die Regler und Schalter in Virtual Guitarist natürlich wie gewohnt im Sequenzer automatisieren statt über MIDI Controller. Die Automation funktioniert in Host-Programmen wie beispielsweise Steinberg Cubase SX oder Nuendo.
-



# Globale Voreinstellungen (Setup)



Viele Einstellungen in Virtual Guitarist sind im normalen Produktionsalltag unsichtbar. In der Regel brauchen Sie sie nur einmal einzustellen und können sie dann vergessen. Solche Parameter sind im Setup-Fenster untergebracht.

- ❑ Wichtig: Die Setup-Parameter gelten praktischerweise für Acoustic und Electric Guitarist gemeinsam. Wenn Sie also im Acoustic-Instrument Einstellungen ändern, wirken sie sich auch auf den Electric Guitarist aus.

1. Klicken Sie auf den stilisierten Klinkenstecker, der mit »Setup« bezeichnet ist, um zum Setup-Fenster umzuschalten.
2. Anschließend klicken Sie wieder auf den »Play«-Stecker, um zur Gitarre zurückzukehren oder auf den »FX«-Stecker, um das Effektboard zu programmieren.

## Save Setup



Wenn Sie diesen Druckknopf klicken, werden die Voreinstellungen gespeichert. Sie gelten global für alle VG-Instanzen.

- 
- ❑ Sie können das Setup innerhalb eines Songs verändern – die Änderungen werden mit dem Song gespeichert und beim Laden des Songs wieder aufgerufen. So können Sie in unterschiedlichen Songs beispielsweise unterschiedliche Key-Remote-Oktaven oder Controller-Zuordnungen benutzen.
- 

## Key Remote Octave



Hier definieren Sie, welche Oktave Ihres MIDI-Keyboards als Fernsteuerung für Virtual Guitarist-Funktionen benutzt wird. Die angegebenen Noten bezeichnen die tiefste Note der Oktave – wenn Sie also C1 einstellen, wird die Oktave von C1 bis B1 für die Fernsteuerung reserviert.

Sie können die Fernsteuerung natürlich auch ausschalten und die Tasten ganz normal als MIDI-Tasten nutzen.

## Chord Set



Mit dieser Voreinstellung lässt sich der Umfang der Akkorde begrenzen, die beim Auswählen bestimmter Player in den RAM geladen werden. Mit dem XXL-Set laden Sie sämtliche verfügbaren Akkorde eines Players, das MID-Set ist auf zehn, das ECO-Set auf die sechs wichtigsten beschränkt.

Mit kleineren Chord Sets werden die Ladezeiten kürzer, vor allem verringert sich der RAM-Bedarf aber um ein bzw. zwei Drittel.

Da viele E-Gitarren Stilistiken mit neutralen Akkorden (Single Notes, Oktaven, Riffs) oder mit Dur/Moll-Kombinationen auskommen, hat die Chord-Set-Einstellung in Virtual Guitarist »Electric Edition« nur bei den folgenden Playern eine Auswirkung:

- Funk: Basic, Medium, Complex
- Pop: Brit 1, Brit 2, Dream Chords

Hier der Umfang der einzelnen Chord Sets:

## XXL

Sämtliche verfügbaren Akkorde – abhängig vom Player bis zu 15 für jede Tonart:

- Dur, maj7, 7, 6, +5, -5, dim, Moll, mmaj7, m7, m6, m7-5, sus4, 7sus4, sus2.

## MID

Nur die zehn gebräuchlichsten Akkorde werden geladen (etwa zwei Drittel des XXL-Sets):

- Dur, maj7, 7, dim, Moll, mmaj7, m7, sus4, 7sus4, sus2
- Nicht geladen werden: 6, +5, -5, m6, m7-5

## ECO

Nur die sechs gebräuchlichsten Akkorde werden geladen:

- Dur, 7, maj7, m, sus4, sus2

RAM-Verbrauch und Ladezeit reduzieren sich gegenüber XXL um zwei Drittel, gegenüber MID auf die Hälfte.

- 
- ❑ Wenn Sie mehrere Virtual Guitarists in einem Song benutzen, können Sie für jeden unterschiedliche Chord Sets benutzen, indem Sie vor dem Laden des Players jeweils die Einstellung ändern.
- 

Wenn Sie mit MID- oder ECO Chord Set arbeiten und einen Akkord spielen, der nicht im Set inbegriffen ist, wählt Virtual Guitarist automatisch den bestmöglichen Ersatzakkord aus.

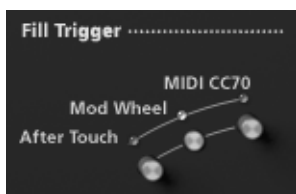
- 
- ❑ Um von einem Chord Set auf ein anderes umzuschalten, müssen Sie nach Ändern der Chord Set-Einstellung zunächst den Player entladen (siehe »Player »entladen«« auf Seite 83) und wieder neu aufrufen.
-

## Vibrato Control



Einige der Electric Players haben ein »eingebautes« Vibrato – das also vom Original-Gitarristen gespielt wurde. Einige weitere erlauben es Ihnen, Vibrato selbst über einen MIDI-Controller zu steuern. Hier können Sie festlegen, mit welchem MIDI-Controller (Aftertouch, Mod Wheel oder Control Change #77) Sie das Vibrato steuern möchten.

## Fill Trigger



Sie können hier einstellen, mit welchem MIDI-Controller Sie Fills auslösen (triggern) möchten. Mehr dazu unter »Fills« auf Seite 89.

## Velocity Switch



Hier können Sie einstellen, ab welchem Velocity-Wert Virtual Guitarist Synkopen/Akzente spielt. In der Regel passt ein Wert zwischen 90 und 110 am besten – aber das hängt natürlich von Ihrer Spielweise und Ihrem MIDI-Keyboards ab.

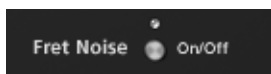
## Velocity Threshold



Es kann immer wieder passieren, dass Sie beim Spielen eines Akkordes versehentlich eine falsche Taste mit erwischen. Bei normalen Keyboard-Instrumenten würde diese Note leise untergehen, bei Virtual Guitarist kann sie aber zu einer störenden Fehlinterpretation des Akkordes führen.

Deshalb können Sie mit dem Velocity Threshold einen Mindest-Velocity-Wert einstellen, unterhalb dessen Virtual Guitarist Noten einfach ignoriert. Zu empfehlen ist ein Wert zwischen 10 und 30.

## Fret Noise



Wenn ein Gitarrist beim Lagenwechsel über die Bünde rutscht, entsteht ein charakteristisches Geräusch, das als »Fret Noise« bezeichnet wird. Virtual Guitarist erzeugt diese Geräusche automatisch dort, wo sie auch beim Spielen auf einer Gitarre entstehen.

Mit dem Schalter »Fret-Noise« können Sie die Fret Noise bei Bedarf auch ausschalten.

## Noise Filter

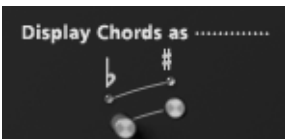


Zum typischen Sound von E-Gitarren gehören Rauschen, Brummen und andere Nebengeräusche, die unter anderem von Tonabnehmer, Saiten oder Amp stammen. Sie sind ein unverzichtbarer Bestandteil des typischen E-Gitarrensounds.

(Ein Grund, warum gesampelte Gitarren wie gesampelt klingen, ist das Fehlen dieser Nebengeräusche in den Notenpausen). Unterdrückt man diese Anteile, kann der Sound dumpf und künstlich werden, was wir selbstverständlich vermieden haben.

Damit Sie trotzdem die Wahl haben, haben wir einen Algorithmus eingebaut, der sehr subtil und dynamisch die Nebengeräusche dämpft, sie aber nie ganz wegschneidet oder gar Harmonische ausfiltert. Sie können ihn mit dem Noise Filter Taster aktivieren. Finden Sie am besten durch Vergleichen von Long Chords oder auch Phrasierungen mit und ohne Noise Filter heraus, ob Sie den Sound pur oder leicht poliert bevorzugen.

## Display Chords as



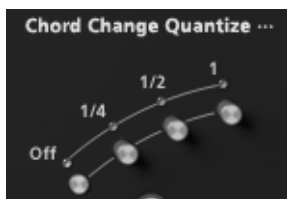
Mit den beiden Schaltern der Sektion »Display Chords as« können Sie bestimmen, ob Akkordbezeichnungen mit einem # oder mit einem b angezeigt werden.

## Tuning



Hier können Sie die Gesamtstimmung des Virtual Guitarist in Zehntel-Hertz-Schritten einstellen.

## Taktraster für Akkorderkennung einstellen



Sie können mit der Funktion »Chord Change Quantize« bestimmen, innerhalb welchen Taktrasters Virtual Guitarist einen Akkordwechsel umsetzen soll. Wenn Sie hier beispielsweise halbe Noten einstellen, wird Virtual Guitarist einen Akkordwechsel erst auf der nächsten halben Note umsetzen – ganz gleich, wann Sie den Akkord drücken.

So können Sie sich die Akkordeingabe beispielsweise beim Live-Spielen einfacher machen und unbeabsichtigte Wechsel vermeiden.

- ☐ Akzente, Synkopen und Long Chords werden von dieser Funktion nicht beeinflusst.

## Bonusfunktion: Eigene Phrasierungen erstellen

Sie können Virtual Guitarist theoretisch auf jedem beliebigen MIDI-Kanal ansteuern – normalerweise werden Sie Kanal 1 wählen.

Auf Kanal 16 verhält sich Virtual Guitarist jedoch völlig anders: Hier sind die Hits, aus denen sich ein Part zusammensetzt, einzeln abrufbar. So können Sie sogar eigene Parts erstellen. Die Handhabung ist nicht ganz einfach – wenn Sie jedoch ein wenig Forschergeist und Geduld aufbringen, können Sie es schaffen.

### Hits einzeln anspielen

Wenn Sie Virtual Guitarist auf Kanal 16 ansteuern, wird das Keyboard in zwei Hälften geteilt. Unterhalb C4 wählen Sie wie gewohnt Akkorde vor. Auf den Tasten C4 bis C6 liegen die individuellen Hits, aus denen sich die Parts des jeweils gewählten Players zusammensetzen. So geht's:

1. Wählen Sie einen Player – z.B. Rock: Pop –, und stellen Sie die Virtual Guitarist Spur auf Channel 16.
2. Halten Sie einen Akkord in der unteren Keyboardhälfte, und spielen Sie in den Oktaven C4 bis C6 einzelne Noten.
3. Lassen Sie den Akkord los, und spielen Sie wieder – nun spielt Virtual Guitarist die nicht transponierten Sounds (z.B. Stop Noise).

- 
- ☐ Das Modulationsrad ist hier in vier Bereiche geteilt – wenn Sie es aufdrehen, gelangen Sie abhängig vom Player an weitere Audio-Samples.
- 

### Part-Varianten selbst erstellen

Natürlich können Sie die Notenfolgen, die Sie auf Kanal 16 spielen, auch auf eine MIDI-Spur aufnehmen oder in einen Editor eingeben. So können Sie eigene Part-Varianten programmieren, indem Sie Reihenfolge und Timing der einzelnen Schläge selbst bestimmen, Stop Noise hinzufügen usw. Diese Part-Varianten können Sie dann als MIDI-Sequenzen abspeichern und in Ihre Songs einbauen.

- 
- ☐ Die Handhabung der Ch-16-Funktionen ist nicht ganz einfach und braucht einiges an Übung. Bitte betrachten Sie sie lediglich als Bonus.
-



# Referenzteil

## Akkord-Referenz

Die Akkord-Referenztafel zeigt Ihnen alle Akkordtypen auf Basis der Tonart C in der Übersicht, mit Noten, Einfinger- und Chord-Set-Referenz.

- Vielleicht kopieren Sie sich diese Tabelle und hängen sie in Sichtweite auf.

Akkord	Noten	Einfinger-Schema	In Chord Set		
			ECO	MID	XXL
<b>C</b>	C-E-G	Grundton	×	×	×
<b>Cmaj7</b>	C-E-G-B		×	×	×
<b>C7</b>	C-E-G-Bb	+ weiße Taste darunter	×	×	×
<b>C6</b>	C-E-G-A				×
<b>C+5</b>	C-E-G#				×
<b>C-5</b>	C-E-Gb				×
<b>Cm</b>	C-Eb-G	+ schwarze Taste darunter	×	×	×
<b>Cmmaj7</b>	C-Eb-G-B			×	×
<b>Cm7</b>	C-Eb-G-Bb	+ weiße und schwarze Taste darunter		×	×
<b>Cm6</b>	C-Eb-G-A				×
<b>Cm7-5</b>	C-Eb-Gb-Bb				×
<b>Csus4</b>	C-F-G		×	×	×
<b>C7sus4</b>	C-F-G-Bb			×	×
<b>Cdim</b>	C-Eb-Gb-A			×	×
<b>Csus2</b>	C-D-(E)*-G C-D-(Eb)*-G		×	×	×

- ☐ \* Bei Csus2 müssen Sie E oder Eb nur zur Erkennung mitdrücken, sie klingt nicht im Akkord mit.

## Gitarren

In den folgenden Abschnitten stellen wir Ihnen die Gitarren und Amps vor, die für die Produktion des Virtual Guitarist »Electric Edition« verwendet wurden. Alle Gitarren und Amps stammen aus der privaten Sammlung von Thomas und sind wertvolle Einzelstücke, die auf Thomas' hohe Ansprüche hin optimiert und modifiziert wurden.

- Die Abbildungen der Gitarren finden Sie auch im Bullauge des Virtual Guitarist. So können Sie jederzeit sehen, welcher Gitarrentyp für den Player verwendet wurde.

### Fender Stratocaster



---

**Modell**      1961

**In Player ...**    Funk: 70ties, Funk: Single Notes, Pop: Blues

---

Diese Stratocaster hat dank des dicken Slap-Board-Palisander-Griffbretts einen sehr charakterstarken Ton mit viel Druck und Punch, ohne dabei zu aufdringlich zu klingen. Übrigens Thomas Blugs Lieblingsgitarre schlechthin.

## Fender Stratocaster



**Modell** 1956

**In Player ...** Funk: Basic/Medium/Complex/Octaves, Wah: Single Note/Soul/Complex, RnB: White Soul

Die perfekte Maple-Neck Stratocaster mit einem in seiner Transparenz unübertroffenen Hals-Tonabnehmer. Im Vergleich zur 61er ist das Klangbild etwas holzbetonter und ausgewogener.

## Fender Esquire



**Modell** 1953

**In Player ...** Pop: Brit 1/Brit2/Dream Chords

Diese Fender Esquire ist identisch mit einer Telecaster – die Tele hat jedoch noch einen zweiten Tonabnehmer am Hals, wo bei der Esquire nur die Fräsung die Verwandtschaft verrät. Der Charakter dieser »Cowboy«-Gitarre mit viel Twang eignet sich hervorragend zur Vocal-Begleitung, da der Klang des Steg-Tonabnehmers sich wie eine Akustikgitarre mit schimmernden Höhen und Piano-artigen Bässen um die Stimme schmiegt.

## Gibson Les Paul



---

**Modell** 1958

**In Player ...** Rock: Pop, alle Heavy Player, alle NuMetal Player

---

Mit ihren Humbuckern und dem geleimten Hals entwickelt diese Gitarre einen fetten, kernigen und trotzdem luftigen Charakter. Ihr präziser Ton ist eine optimale Grundlage, um fette übersteuerte oder verzerrte Sounds zu kreieren. Bands wie ZZ Top, Led Zeppelin oder Free haben diese Gitarre zum Klassiker gemacht (oder umgekehrt).

## Gibson ES 335



---

**Modell** 1963

**In Player ...** RnB: Soul/Blues Boogie, Pop: Independent, Rock: Classic/Modern/ Riffs

---

Dies ist eine Halbresonanz-Gitarre mit Humbuckern, die im Vergleich zur Les Paul etwas luftiger klingt. Diese Eigenschaft prädestiniert sie für leicht übersteuerte, fette und holzige oder auch jazzige Sounds. Chuck Berry oder BB King etwa hatten 335s im Einsatz.

## Gibson Les Paul Junior



**Modell** 1956

**In Player ...** RnB: Rock'n'Roll

Die Junior Les Paul hat nur einen »Soap-Bar«-Single-Coil-Tonabnehmer. Zusammen mit der archaischen Bauweise in Mahagoniholz entsteht ein sehr kerniger Klang irgendwo zwischen Les Paul und Telecaster.

## Amps

### Fender Twin Reverb

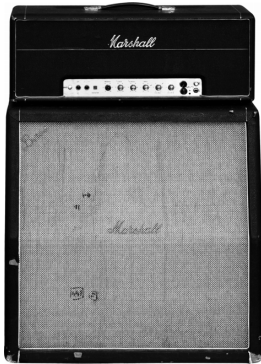


**Modell** 1966

**In Player ...** Alle Funk Player, Alle Wah Player, RnB: Soul/White Soul, Pop: Blues

Der König der Amps für cleane Sounds. Mit seiner 100W-6L6-be-stückten Endstufe erzeugt er einen mächtigen Druck und klingt dabei sehr transparent und warm, ohne zu verzerren.

## Marshall Plexi 100 mit Rock Tuning



---

**Modell** 1968

**In Player ...** Rock: Pop, alle Heavy Player

---

Dieser Amp wurde zum Klassiker für Rock- und Heavy-Sounds. Seine druckvolle Verzerrung liefert eine breite, definierte Soundwand ohne den bei nicht so herausragenden Amps üblichen Matsch. Dieses Modell wurde mit einem speziellen Rock-Tuning modifiziert, das den Ton auch bei stärkeren Verzerrungsgraden definiert klingen lässt.

## Marshall Plexi 100

---

**Modell** 1968

**In Player ...** Funk: 70ties

---

Der Amp, den Jimi Hendrix gespielt hat. Sehr fetter, warmer, großer Ton.

## Marshall Plexi 50



**Modell** 1968

**In Player ...** Pop: Independent, Rock: Classic/Modern/Riffs, RnB: Blues Boogie

AC/DC lässt grüßen. Dieser Amp liefert eine rauchige, fette Verzerrung mit viel Fleisch im Ton. Alles auf 10 und »Feuer frei«!

## Fender Super Reverb



**Modell** 1964

**In Player ...** RnB: Rock'n'Roll

Dieser 60-Watt-Amp verzerrt ausgesprochen harmonisch und rund dank seiner Gleichrichter-Röhre. Bei leichtem Anschlag ist der Sound noch clean, bei stärkerem wird er sehr mittig und »sweet«.

## Vox AC30 Top Boost



---

**Modell** 1963

**In Player ...** Pop: Brit1/Brit2/Dream Chords

---

Dieser britische Combo wurde eigentlich für die Verstärkung von Orgeln entwickelt. Schnell fanden aber die Pop- und Rock-Größen der Insel Gefallen an dem einzigartig brillanten, warmen Sound. Die Beatles haben ihn letztlich berühmt gemacht.

## Mesa Boogie Triple Rectifier



---

**Modell** 1998

**In Player ...** alle Nu Metal Player

---

Das 150W starke, mit sechs 6L6-Röhren bestückte Topteil liefert die fetteste Verzerrung auf diesem Planeten. Die neue Generation der Nu-Metal-Bands ist auf diesen Amp eingeschworen. Neben den tiefer gestimmten Gitarren ist er ein Hauptbestandteil des NuMetal-Sounds.



# Player-Referenz

In dieser Tabelle finden Sie Detailangaben zu allen Playern.

Name	Beschreibung	Rhythmus-basis	Akkorde	bpm-Empfehlung
Funk: 70ties	Happy Summer Funk-Groove	16	maj/min	90–130
Funk: Basic	Funky, cleane Rhythmusgitarre für Pop	8	full set	>70
Funk: Medium	etwas komplexer als Funk:Basic	16	full set	>70
Funk: Complex	Deutlich komplexer als Funk:Basic	16	full set	>70
Funk: Single Notes	Single-note-Linien als Ergänzung zu den Chord-Versionen	16	neutral (plays maj or min)	>70
Funk: Octaves	Oktav-Riffs als Ergänzung zu den Chord-Versionen	16	neutral	>70
Wah: Single Notes	Kollektion funkiger Single-Note Phrasen	16	neutral	>70
Wah: Soul	Wah-Akkorde für Pop und RnB	16	maj/min	>70
Wah: Complex	Komplexere Varianten von Wah:Soul	16	neutral (plays chords and lines)	>70
RnB: Soul	Coole, funkige Jazz-Riffs mit warmem Ton	16	neutral (plays m / m7 riffs)	>70
RnB: White Soul	Soul- und Blues-Rhythmusgitarre, Chicago style	8	maj/min (plays 7 and m7)	80–145
RnB: Rock'n'Roll	Klassischer britischer Rock, gerade und shuffled	8	neutral (plays maj and blues)	80–145
RnB: Blues Boogie	Finger-style Rock'n'Roll mit sehr fettem Sound	8	neutral (plays maj and blues)	80–140
Pop: Brit 1	Singer/Songwriter-Begleitungen	8	full set	>70

<b>Name</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Rhythmus- basis</b>	<b>Akkorde</b>	<b>bpm- Empfehlung</b>
Pop: Brit 2	wie Brit 1, aber stärker pop-orientiert und sechzehntelbasiert	16	full set	>70
Pop: Independent	Hi Riffs im Stil der Achtziger	8	neutral	80–130
Pop: Blues	Country-Fingerpicking	8	neutral	90–190
Pop: Dream Chords	Singer/Songwriter, Arpeggio-Muster und Akkorde	8	all	>70
Rock: Pop	Einfacher, treibender Pop-Rock	8	neutral	90–140
Rock: Classic	Rauchige Classic-Rock-Grooves	8	neutral	80–150
Rock: Modern	Rock-Grooves heutiger Stilistik	16	neutral	70–130
Rock: Riffs	Superfette Riffs aus Power Chords	8	neutral	80–140
Heavy: Hard	Harte, durchsetzungsfähige Rock-Riffs	8	neutral	80–140
Heavy: Metal	Aggressivere Varianten von Heavy:Hard	16	neutral	80–140
Heavy: Monster	Treibende Power-Chord-Riffs	8	neutral	90–140
Heavy: HiFives	Riffs in oberen Lagen, sehr gut als Ergänzung der anderen Heavy-Stilistiken	8	neutral	90–140
Nu Metal: Nu Riffs	Drop Tuning (Saiten werden heruntergestimmt für schwereren Sound), Power Riffs und Nu-Metal-Phrasen	16	neutral	70–110
Nu Metal: Dark 8th	Nu Metal Basis-Riffs, Drop Tuning	8	neutral	80–140
Nu Metal: Dark 16th	Power- und Oktavriffs, Drop Tuning	16	neutral	70–110

## Virtual-Guitarist-Homepage

Eine sehr nützliche und umfangreiche Website zum Virtual Guitarist finden Sie unter [vg.clubcubase.net](http://vg.clubcubase.net). Hier gibt es unter anderem News, Audio-Demos und ein Forum zum Virtual Guitarist. Die Website wird von Sven Bornemark betrieben, der für den Original Virtual Guitarist Pate stand.

## Credits

Gitarren: Thomas Blug ([www.guitarplayer.de](http://www.guitarplayer.de))

Programming: Paul Kellett/mda

Konzept: Sven Bornemark

Audio Editing: Per Samuelsson, Christer Björklund, Lars Westin

Executive Producer: Peter Gorges

Projektmanager: Lars Slowak



# **Virtual Guitarist “Electric Edition”**

**Manuel d'utilisation**

**par Peter Gorges**

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis, et ne sont pas contractuelles de la part de Steinberg Media Technologies AG.

Le logiciel décrit dans ce document est sujet à un Agrément de Licence et ne peut être copié sur un autre média.

Aucune partie de ce manuel ne peut être copiée, reproduite ou transmise ou enregistrée de toute manière que ce soit, pour quelque propos que ce soit, sans la permission écrite préalable de la part de Steinberg Media Technologies AG. Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques <sup>TM</sup> ou <sup>®</sup> de leur propriétaire respectif.

OSQ ("Original Sound Quality") est un format de compression audio non destructif. Copyright de Philippe Goutier 2001. OSQ est un format natif de WaveLab.

© Wizoo Sound Design GmbH & Steinberg Media Technologies AG, 2002.  
Tous droits réservés.

# Table des matières

136	Le succès continue ...
138	Félicitations!
139	Comment utiliser Virtual Guitarist?
139	Qu'est-ce que Virtual Guitarist?
140	Comment fait-"il" cela?
141	Que peut et ne peut pas faire Virtual Guitarist
141	Enregistrez votre logiciel!
142	Optimiser le disque dur avant installation
142	Configuration nécessaire (version PC)
143	Installation de Virtual Guitarist (version PC)
144	Configuration nécessaire (version Mac)
144	Installation de Virtual Guitarist (version Mac)
145	Configurer Virtual Guitarist comme Instrument VST dans votre application hôte
147	Premier Test
147	Comment jouer avec Virtual Guitarist?
148	Joueur
150	Parties
151	Reconnaissance d'accord
153	Mode Latch
154	Variations dans l'expression et le timing
161	Variations sonores
164	Pédalier multi-effet
176	Version plug-in du pédalier d'effets
178	Assignation des Contrôleurs MIDI
180	Paramètres globaux—Fenêtre Setup
187	Fonction bonus: créez vos propres phrasés
189	Référence

## Le succès continue ...

L'étonnant succès de notre Virtual Guitarist VSTi, commercialisé en avril 2002, a très vite suscité, de la part des acheteurs, une demande pour davantage de joueurs. Dans le domaine des styles de guitare électrique, il existe une telle variété de sons, de façons de jouer, de périodes historiques et de genres musicaux qu'il était impossible de tout couvrir avec une guitare électrique qui ne formait qu'une partie d'un guitariste hybride, acoustique/électrique.

Se contenter de publier quelques joueurs supplémentaires n'était pas suffisant : c'est pourquoi nous avons créé cette nouvelle version du Virtual Guitarist, l'Electric Edition. Bourrer l'édition originale de nouveaux joueurs l'aurait surchargée. Par ailleurs, on ne peut s'intéresser aux guitares électriques sans prendre en compte les ingrédients essentiels du son final de l'instrument : la guitare elle-même, bien sûr, mais aussi les effets, l'amplificateur et les haut-parleurs de l'enceinte acoustique qui lui est reliée.

C'est pourquoi nous avons décidé de faire de l'Electric Edition un vrai produit complet et autonome—avec des fonctions avancées spécifiques, permettant de mieux restituer les sons de guitare électrique. Grâce à l'intégration d'un multi-effets (Multi FX Board), vous avez à votre disposition un guitariste rythmique parfaitement souple, d'un son parfait : il suffit d'appuyer sur un bouton ! Vous disposez par ailleurs d'une série d'effets de guitare de première classe, sous forme d'un plug-in séparé que vous pouvez utiliser dans n'importe quelle piste audio.

À part cette conception radicalement nouvelle, le multieffet intégré Multi FX Board et les 29 joueurs supplémentaires, nous n'avons pratiquement rien changé. Pour les utilisateurs de la version originale de Virtual Guitarist, la surprise viendra des nouveaux sons et styles, et non d'une interface utilisateur soudain devenue étrangère.

Avant d'entrer dans le vif du sujet, je voudrais remercier et applaudir sincèrement la personne qui nous a aidés à capturer son jeu de guitare extraordinaire et à immortaliser une partie de sa collection d'amplificateurs et d'instruments dans l'Electric Edition de Virtual Guitarist : le guitariste de séance professionnel Thomas Blug. Il est rare de trouver



une telle combinaison d'aisance instrumentale dans tous les styles, de perfectionnisme et de feeling, associée à un sens du son et à une palette de styles étendue. Nous sommes très heureux d'avoir collaboré avec Thomas pour ce produit, et vous le serez également.

Je suis absolument convaincu que la version Electric Edition du Virtual Guitarist vous apportera agrément, et succès !

Sincèrement,

A stylized handwritten signature in black ink, consisting of a large 'P' followed by a smaller 'B' and a long horizontal stroke.

# Félicitations!



Vous avez enfin votre propre guitariste rythmique. Virtual Guitarist vous permet de choisir entre 25 Joueurs de guitare acoustique ou électrique différents, tous aussi perfectionnistes les uns que les autres : son impeccable, timing parfait et adaptation tout en souplesse à la majorité des styles musicaux.

Grâce à Virtual Guitarist, vous pouvez enfin ajouter des pistes de guitare de qualité sonore professionnelle à vos chansons ou même créer des morceaux complets.

À présent, vous pouvez enregistrer des guitares rythmiques de qualité professionnelle à tout moment et en tout lieu sans devoir convoquer un "vrai" guitariste, et obtenir une prise parfaite à chaque fois. Même si vous utilisez des instrumentistes en chair et en os dans votre musique, Virtual Guitarist présente le considérable avantage de vous permettre d'essayer à tout moment plusieurs parties de guitares rythmiques, n'importe où, sans matériel d'enregistrement spécial—vous pouvez même enregistrer sur votre ordinateur portable dans un avion volant au-dessus des nuages.

## Comment utiliser Virtual Guitarist?

La réponse est simple. Considérez le plug-in Virtual Guitarist comme un joueur de guitare rythmique. Vous lui dites ce qu'il doit jouer et il le joue. Son jeu est précis et il ne se plaindra pas—ce qui est en soi une première mondiale!

Virtual Guitarist s'utilise de la même manière que les autres Instruments VST.

- Ouvrez une Piste et chargez Virtual Guitarist.
- Choisissez un Joueur dans un menu.
- Lancez alors le morceau et jouez sur votre clavier MIDI là où Virtual Guitarist doit jouer quelque chose. Naturellement, vous pouvez aussi entrer des accords à la piste MIDI via l'éditeur du séquenceur.
- Vous pouvez changer de guitare à votre guise, ajouter des fioritures ou plaquer de longs accords, améliorant ainsi votre piste de guitare jusqu'à ce qu'elle vous convienne. Contrairement à l'enregistrement de "vraies" guitares, vous pouvez changer la tonalité du morceau ultérieurement sans avoir à recommencer toute la séance d'enregistrement!

## Qu'est-ce que Virtual Guitarist?

Techniquement parlant, Virtual Guitarist est un ensemble de deux Instruments VST qui "connaissent" une grande variété de styles de guitare rythmique. Chaque style, représenté par le Joueur, est prêt à l'emploi, et contient la guitare utilisée, le microphone ou l'ampli ainsi que les contrôles de phrasé.

Musicalement parlant, Virtual Guitarist joue ainsi "par lui-même". Vous déterminez, en jouant sur un clavier MIDI, les notes et progressions d'accords désirés. Pour contrôler le phrasé, le son et les autres paramètres de jeu, vous pouvez utiliser soit la souris, soit un contrôleur MIDI. Vous pouvez ainsi adapter les guitares rythmiques à votre chanson, vos goûts musicaux et votre état d'esprit.

# Comment fait-“il” cela ?

Commençons par dissiper une erreur répandue : Virtual Guitarist ne recourt ni à de banals échantillons de notes, ni à la synthèse pour imiter les guitares. Le résultat ainsi obtenu serait toujours artificiel, et si vous avez déjà essayé de simuler une guitare en jouant sur un clavier MIDI, vous savez exactement de quoi nous parlons...

Le concept de Virtual Guitarist “Electric Edition” est en fait beaucoup plus simple : Virtual Guitarist utilise une importante librairie de pistes audio qui ont été enregistrées par des guitaristes humains. Le résultat est donc un enregistrement de guitare naturel—rien de modélisé ou de synthétisé, qui ne pourrait constituer qu’une approximation artificielle.

L’approche révolutionnaire de Virtual Guitarist “Electric Edition” permet de passer en temps réel de l’un de ces enregistrements de guitare à un autre, lorsque vous changez d’accord ou de paramètre. Par ailleurs, Virtual Guitarist n’a aucun problème pour réagir aux modifications de tempo, car les enregistrements de guitare ont été effectués de façon à ce que chaque temps puisse être déclenché individuellement. De plus, vous pouvez réorganiser séparément les temps et créer vos propres Parties—les huit parties que vous pouvez sélectionner chez chaque Joueur constituent un exemple de ce qu’il est possible de faire ainsi, nous y reviendrons ultérieurement.

Dans la version “Electric Edition”, le signal de sortie de “guitare & amp” est envoyé dans la section FX, où le son alors passe par les effets : Wahwah, Autofilter, Chorus, Flanger, Phaser, Tremolo et Delay.

## Que peut et ne peut pas faire Virtual Guitarist

Par rapport à un guitariste humain, Virtual Guitarist présente de nombreux avantages. En voici quelques-uns :

- Pratique : il est disponible à tout moment.
- Economie d'argent et d'efforts : plus besoin d'un studio pour enregistrer une guitare.
- Economie de temps : pas d'installation, d'accordage, d'échauffement, pas de positionnement du micro et pas d'enregistrement audio.
- Pas d'erreur dans le jeu, ni de fausses notes, et aucun décalage de tempo.
- Vous pouvez faire jouer simultanément plusieurs guitaristes.
- Contrôle total : vous et vous seul choisissez la guitare, le son et le phrasé.
- Stimulation de la créativité. Vous pouvez expérimenter à votre guise, et même créer des parties instrumentales impossibles à jouer sur une "vraie" guitare.
- Vous pouvez effectuer des modifications de dernière minute : après l'enregistrement, et même en phase de mixage, vous pouvez encore changer l'instrument, le phrasé et le son sans avoir à recréer les accords en repartant de zéro.

Tous ces avantages sont bien entendu très appréciables. Toutefois, il ne faut pas oublier que Virtual Guitarist est un logiciel informatique. En comparaison, travailler avec un vrai guitariste présente aussi un grand nombre d'avantages, assez évidents. Virtual Guitarist ne peut bien évidemment pas fournir tout ce qu'un vrai guitariste pourrait théoriquement offrir. Mais les Joueurs inclus offrent déjà une palette de styles musicaux assez étendue, répondant à la plupart des besoins.

## Enregistrez votre logiciel!

Veuillez remplir et renvoyer la carte d'enregistrement que vous avez reçue avec le logiciel. En faisant cela, vous pourrez bénéficier d'un support technique et serez tenu informé des mises à jour et des autres nouvelles concernant Virtual Guitarist.

# Optimiser le disque dur avant installation

Virtual Guitarist installe 1,6 Go de données sur votre disque dur. Si votre disque dur n'a pas été défragmenté depuis longtemps ou s'il est déjà bien rempli, il peut arriver que ces données soient réparties (fragmentées) en de nombreuses parties éparpillées sur tout le disque.

Cela peut conduire à rallonger les temps de chargement des Joueurs (cela n'aura cependant aucune influence sur l'interprétation).

Nous vous recommandons en conséquence de défragmenter le disque dur sur lequel vous souhaitez installer Virtual Guitarist avant son installation—par exemple en utilisant le logiciel système “Défragmenteur de disque” dans Windows ou dans les Utilitaires Norton ou d'autres logiciels de défragmentation sur Macintosh.

## Configuration nécessaire (version PC)

Pour lancer Virtual Guitarist vous devez au moins posséder :

- Un PC équipé d'un processeur Pentium® II cadencé à 400 MHz, ou d'un processeur AMD compatible.
- 256 Mo de mémoire RAM libre (512 Mo conseillés)
- 1,6 Go d'espace libre sur le disque dur.
- Windows® 98, Windows® ME, Windows® 2000 ou Windows® XP
- Cubase VST 5.1 ou version supérieure, Cubase SX/SL, Nuendo 1.5 ou tout autre application hôte compatible VST 2.0
- Une configuration correspondant aux spécifications de l'application hôte.

---

☐ Veuillez respecter la configuration nécessaire à votre application hôte.

---

## Installation de Virtual Guitarist (version PC)

Procédez comme suit pour installer Virtual Guitarist sur votre PC :

1. Démarrez votre ordinateur et lancez Windows.
2. Insérez le CD-ROM 1 de Virtual Guitarist dans le lecteur correspondant de votre ordinateur.
3. Ouvrez l'Explorateur ou la fenêtre "Poste de travail", puis double-cliquez sur l'icône du lecteur de CD-ROM contenant le CD-ROM.
4. Double-cliquez sur l'icône de Virtual Guitarist Installer pour lancer le programme d'installation. Suivez les instructions apparaissant à l'écran.

## Supprimer Virtual Guitarist de votre disque dur (version PC)

Pour supprimer Virtual Guitarist de votre disque dur procédez comme suit :

1. Ouvrez le Panneau de configuration de votre système Windows et sa liste de logiciels installés.
2. Dans cette liste, sélectionnez Virtual Guitarist et cliquez sur "Ajouter/Supprimer".
3. Suivez les instructions à l'écran.

## Configuration nécessaire (version Mac)

Pour utiliser Virtual Guitarist vous devez au moins posséder :

- Un Power Macintosh avec processeur G3 500 MHz/bus 100 MHz
- 256 Mo de mémoire RAM libre (512 Mo conseillés)
- 1,6 Go d'espace disque libre
- Mac OS® 9.x ou Mac OS® X
- Cubase VST 5.1 ou version supérieure, Cubase SX/SL, Nuendo 1.5 ou tout autre application hôte compatible VST

---

☐ Veuillez respecter la configuration nécessaire à votre application hôte.

---

## Installation de Virtual Guitarist (version Mac)

Procédez comme suit pour installer Virtual Guitarist sur votre Mac :

1. Démarrez votre ordinateur et insérez le CD-ROM 1 de Virtual Guitarist dans le lecteur correspondant.
2. Si nécessaire, double-cliquez sur l'icône de Virtual Guitarist pour ouvrir la fenêtre du CD.
3. Double-cliquez sur l'icône de Virtual Guitarist Installer pour lancer le programme d'installation et suivez les instructions à l'écran.

## Supprimer Virtual Guitarist de votre disque dur (version Mac)

Si vous souhaitez supprimer Virtual Guitarist du disque dur de votre ordinateur Macintosh, procédez comme suit :

1. Ouvrez le programme d'installation et sélectionnez "Uninstall" dans le menu local situé en haut à gauche.
2. Sélectionnez les composants du programme que vous souhaitez supprimer, puis cliquez sur "Uninstall".



# Configurer Virtual Guitarist comme Instrument VST dans votre application hôte

Ce paragraphe décrit comment sélectionner Virtual Guitarist dans votre application hôte compatible VST. Cette description se rapporte à Cubase VST, mais la procédure est similaire dans les autres applications hôtes compatibles VST.

Assurez-vous que l'application hôte a été correctement installée et reconnaît votre matériel MIDI et audio (clavier, carte son).

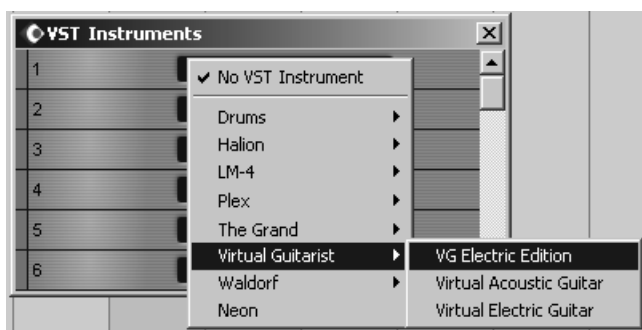
Pour activer Virtual Guitarist, procédez comme suit :

1. Ouvrez la fenêtre Instruments VST.



2. Cliquez sur la mention "Pas d'instrument VST" (No VST Instrument). Dans le menu local, choisissez le dossier Virtual Guitarist, puis sélectionnez "VG Electric Edition".

- ☐ La copie d'écran ci-dessus correspond à une situation où sont installées simultanément la version originale de Virtual Guitarist et la version VG Electric Edition.



3. Ouvrez la fenêtre Virtual Guitarist en cliquant sur le bouton "Edit" dans la fenêtre Instrument VST.

4. Sélectionnez un Joueur dans la barre d'outils de la fenêtre du plug-in. Vous trouverez de plus amples informations concernant les "Joueurs" à la page 148.
  5. Dans votre application hôte compatible VST, sélectionnez "VG Electric Edition" comme sortie pour la piste MIDI, et assurez-vous que cette piste reçoit les données MIDI provenant de votre clavier MIDI.
- 
- ☐ Veuillez noter que lorsque vous activez Virtual Guitarist ou que vous modifiez les réglages, le logiciel doit d'abord charger les données dans la mémoire vive (RAM) de l'ordinateur pour que l'instrument devienne disponible.
- 

## Latence

Virtual Guitarist est lui-même quasiment dépourvu de latence. Toutefois des temps de latence plus importants (retard entre l'instant où vous appuyez sur une touche de votre clavier et celui où vous entendez le son correspondant) peuvent apparaître si vous jouez Virtual Guitarist via votre clavier MIDI.

Ce problème est souvent provoqué par la carte audio ou l'interface MIDI, et leurs pilotes. Ils n'apparaissent pas lors de la lecture depuis une piste MIDI du séquenceur. Pour éviter les latences gênantes, vous pouvez remplacer votre carte son actuelle par une carte plus professionnelle, disposant de pilotes ASIO optimisés pour un temps de latence minimal. Tous les modèles sérieux destinés au home studio ou au studio professionnel disposent de tels pilotes, mais c'est rarement le cas pour les cartes son génériques, dépourvues de pilotes ASIO, qui peuvent provoquer des durées de latence de l'ordre de plusieurs centaines de millisecondes.

## Premier Test

À ce stade, vous êtes sans doute impatient de découvrir par vous-même la version Electric Edition de Virtual Guitarist. Voici comment procéder :

1. Activez Virtual Guitarist (comme décrit dans le paragraphe précédent) puis chargez un Joueur. Dans la fenêtre Virtual Guitarist, cliquez sur le bouton "Latch" pour activer le paramètre correspondant.
2. Jouez un accord ou une note sur votre clavier MIDI. Virtual Guitarist commence à jouer. Comme le bouton Latch (tenir les notes) est activé, "il" continuera à jouer, même lorsque vous relâcherez les touches.
3. Si vous disposez d'une pédale de sustain reliée à votre clavier MIDI, appuyez brièvement dessus et Virtual Guitarist s'arrêtera.

Si vous n'avez pas de pédale de sustain, vous pouvez assigner la fonction d'arrêt des notes à la touche de votre choix sur le clavier. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section "Touches de télécommande", à la page 155.

- 
- ❑ L'indicateur LED MIDI présent dans la fenêtre Virtual Guitarist s'allume dès que Virtual Guitarist reçoit des événements MIDI.
- 

## Comment jouer avec Virtual Guitarist ?

Il existe plusieurs méthodes pour jouer avec Virtual Guitarist :

- Vous pouvez jouer des accords et varier l'expression selon la vitesse du clavier, les données de contrôleurs MIDI, une pédale de sustain ou des Program Changes.
- Si vous n'avez pas l'habitude de jouer sur un clavier, vous pouvez entrer les accords et les autres événements MIDI dans l'un des éditeurs de votre séquenceur logiciel.
- Vous pouvez utiliser Virtual Guitarist pour doubler les pistes d'accords de morceaux existants et de fichiers MIDI pour en améliorer la sonorité. De nombreux fichiers MIDI commerciaux incluent des pistes d'accords spéciales—si ce n'est pas le cas, on obtient généralement de bons résultats en dupliquant les pistes de Pads (nappes), puis en les faisant jouer par Virtual Guitarist.

## Plusieurs Virtual Guitarists

Vous pouvez utiliser simultanément plusieurs Virtual Guitarists, en fonction des possibilités de votre ordinateur et de votre application hôte. Rien n'interdit d'utiliser deux guitares rock en même temps, avec des phrasés différents, ni d'introduire ensuite, ici et là, un riff supplémentaire généré par une troisième instance de Virtual Guitarist.

## Joueur

Dans la terminologie Virtual Guitarist, un "Joueur" est un guitariste doté d'un style personnel. Au-delà d'une simple question de "style" ou de "rythme", chaque Joueur utilise une certaine guitare, un son particulier (ampli, haut-parleur) et un style de jeu personnel.

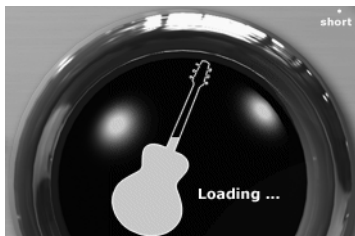
- 
- ❑ Lorsque vous sélectionnez un Joueur, jusqu'à 200 Mo de son sont chargés dans la RAM de votre ordinateur. Ce transfert peut demander un certain temps. Si nécessaire, vous pouvez utiliser l'option Chord Set pour diminuer le temps de chargement, aux dépens de la sélection d'accords disponibles (pour plus de détails, référez-vous à la section "Chord Set (Ensemble d'accords)", à la page 181).
- 

## Sélectionner un Joueur



- Pour sélectionner un Joueur, cliquez sur la petite flèche pointant vers le bas dans la fenêtre de plug-in de Virtual Guitarist, puis sélectionnez celui que vous désirez charger dans le menu local qui apparaît. L'état actuel de chargement est indiqué par une icône de chargement en forme de guitare apparaissant dans une rosace (voir copie d'écran ci-dessous).

- Vous pouvez aussi utiliser les flèches horizontales gauche/droite, situées à gauche de l'affichage du Joueur actuel pour passer d'un Joueur à l'autre, mais cette procédure n'est pas recommandée, à cause de la durée des temps de chargement.



- 
- ❑ L'icône de chargement en forme de guitare (voir ci-dessus) n'est visible que lorsque la fenêtre de Virtual Guitarist est ouverte.
  - ❑ Après le chargement, une photo de la guitare originale utilisée pour l'enregistrement du Joueur apparaît dans la rosace.
- 

## Supprimer un Joueur

Pour recharger un Joueur (par exemple, si vous souhaitez passer de l'ensemble XXL à l'ensemble ECO—voir la section “Chord Set (Ensemble d'accords)”, à la page 181), vous devez d'abord le supprimer de la mémoire. Si vous vous contentez de resélectionner le Joueur dans le menu local, rien ne se passe.

- Pour supprimer de la mémoire le Joueur en cours, sélectionnez l'élément “nothing loaded” dans le menu local Joueur, puis resélectionnez l'ancien Joueur.

## Pré-écoute des Joueurs

Lorsque vous commencerez à travailler avec Virtual Guitarist, vous voudrez certainement pré-écouter les Joueurs avant d'en sélectionner un. Pour cette raison, le dossier “Prelisten” sur le CD 1 de Virtual Guitarist met à votre disposition un bref clip audio de pré-écoute pour chaque Joueur. En utilisant le lecteur audio de votre ordinateur (par ex. QuickTime ou Windows Media) vous pouvez rapidement et facilement écouter si un Joueur vous convient avant de le charger.

# Parties

Chaque Joueur met jusqu'à huit Parties différentes à votre disposition. Chacune de ces Parties correspond à une variation—de phrasé rythmique, de structure de note (par exemple, notes isolées, accords, octaves...) ou d'effet. Vous pouvez librement jouer une même Partie tout au long de votre morceau, ou passer d'une Partie à une autre lorsque vous jouez, afin d'apporter un peu de diversité au contenu musical d'une piste.

## Sélectionner des Parties



Pour sélectionner une partie, il suffit de cliquer sur une des deux flèches de sélection, apparaissant dans le coin supérieur gauche de la fenêtre Virtual Guitarist.

## Passer d'une Partie à une autre lorsque vous jouez

Vous pouvez passer librement d'une Partie à l'autre lorsque vous jouez, sans aucun effet parasite. Une méthode consiste à envoyer un message MIDI de Program Change (1 à 8) depuis un clavier MIDI. Le numéro de Program Change correspond alors au numéro de la Partie.

- 
- ❑ Vous pouvez aussi passer d'une Partie à l'autre en utilisant certaines touches de votre clavier MIDI. Pour plus de détails, reportez-vous à la section “Key Remote Octave (Octave de contrôle)”, à la page 181 et à la section “Touches de télécommande”, à la page 155.
-

# Reconnaissance d'accord

Virtual Guitarist possède un algorithme intelligent de reconnaissance d'accord. Il reconnaît en temps réel l'accord que vous "souhaitez" jouer, en se basant sur les données MIDI lui parvenant depuis le séquenceur ou le clavier. Ces données peuvent correspondre à un accord joué complet ou à une seule note (jeu à un doigt)—pas besoin de procéder à un paramétrage spécifique, Virtual Guitarist s'y retrouve toujours.

## Jouer des accords

Si vous jouez un accord (disons Do, Fa et Sol pour un accord de Do sus), Virtual Guitarist le reconnaîtra automatiquement.

- Pour obtenir la meilleure reconnaissance d'accord possible, il faut jouer *toutes* les notes de l'accord. Dans le cas des accords parfaits majeurs, mineurs ou type 4sus, trois notes suffisent. Pour des accords du type maj7 (septième majeure), 7 (septième), 6 (sixte), dim (diminués), mmaj7, m7, m7-5, sus2 et 7sus4, il faut jouer les quatre notes.

## Renversements d'accords

Dans la plupart des cas, il importe peu de savoir quel renversement d'accord vous jouez.

Il existe toutefois quelques exceptions, où la note la plus basse doit correspondre à la fondamentale de l'accord :

- m7 (septième mineure). Par exemple, dans un Lam 7, le la doit donc être la note basse. Virtual Guitarist pourrait sinon interpréter l'accord comme un accord de sixte (6) (dans ce cas Do6). Bien que cet accord utilise les mêmes notes sur un clavier, il sonne de façon totalement différente sur une guitare.
- accords diminués (Ladim, par exemple, utilise les mêmes notes que Dodim, Mibdim et Solb-dim).
- accords +5 (La+5 utilise les mêmes notes que Do#+5 et Fa+5).
- accords m6 (Lam6 partage les mêmes notes que Fa#+m7-5).

## Accords à un ou deux doigts

Dans le cas d'accords majeurs, de septième (7), mineurs et de septième mineure (m7), il n'est pas nécessaire de jouer toutes les notes. Jouer une seule note spécifie toujours un accord majeur. En appuyant sur une touche supplémentaire, vous spécifiez un autre type d'accord :

Touche supplémentaire	Accord
aucune	majeur
touche blanche à gauche	septième
touche noire à gauche	mineur
touches noire et blanche à gauche	mineur7

- 
- ☐ Vous trouverez les images de clavier correspondantes dans la section "Tableau de référence des accords", à la page 189.
- 

## Affichage de l'accord



L'affichage de l'accord montre l'accord actuellement joué ou celui qui est pré-sélectionné. Si l'accord que vous jouez n'est pas reconnu par Virtual Guitarist, ou s'il ne figure pas dans l'ensemble d'accords (Chord Set) sélectionné, Virtual Guitarist choisit automatiquement l'accord de remplacement le plus approprié (et fait apparaître son type dans le champ d'affichage de l'accord). Même principe si l'accord n'est pas disponible parce que vous avez sélectionné l'ensemble d'accords MID ou ECO.

- 
- ☐ En réglant le paramètre "Chord Display" dans la fenêtre Setup (voir la section "Display Chords as (Affichage des accords)", à la page 186), vous pouvez déterminer si les accords sont affichés avec des bémols (b) ou des dièses (#).
-



## Sélection d'accord dans les Joueurs

Vous découvrirez que la sélection d'accords réellement disponibles varie selon le Joueur que vous avez sélectionné. Certains Joueurs ne proposent que des accords neutres. Mais contrôler ce type de Joueur depuis une piste MIDI renfermant des accords plus complexes n'est pas un problème—Virtual Guitarist sélectionne automatiquement les accords les plus appropriés dans la sélection disponible.

## Mode Latch



Le mode Latch permet de déterminer si Virtual Guitarist continue ou non à jouer lorsque vous relâchez la ou les touches de votre clavier MIDI. Si le mode Latch est activé, Virtual Guitarist jouera continuellement dès que vous aurez appuyé sur la première touche, jusqu'à ce que vous le forciez à s'arrêter en utilisant le bouton Stop de votre séquenceur, en utilisant la pédale de sustain ou la touche de télécommande Si de l'octave de contrôle sur le clavier.

Si vous ne souhaitez jouer qu'un son ici et là, réglez alors le mode Latch sur "Off". Dans ce cas, Virtual Guitarist ne jouera que lorsqu'une ou plusieurs touches seront enfoncées sur votre clavier MIDI.

Pour plus de détails concernant l'utilisation des touches de télécommande et de la pédale de sustain, reportez-vous à la section "Pédale de sustain", à la page 156.

# Variations dans l'expression et le timing

Virtual Guitarist propose de nombreuses fonctions permettant de modifier le style de jeu et de créer des variations.

## Accents et syncopes

Si vous frappez avec force sur les touches lorsque vous jouez une note ou un accord sur votre clavier MIDI (ce qui se traduit par une valeur de vélocité MIDI élevée), Virtual Guitarist jouera l'accord d'une façon syncopée. Autrement dit, l'accord n'est joué que sur les temps faibles, les temps forts étant omis.

Vous pouvez définir la valeur de vélocité minimale à partir de laquelle Virtual Guitarist considère l'accord comme syncopé. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Velocity Switch", à la page 184.

- 
- ❑ Pour rétablir le mode de jeu normal (non syncopé) de Virtual Guitarist, il suffit de jouer immédiatement une autre note ou un autre accord, avec une force normale.
- 

## Accords longs

Virtual Guitarist permet également de jouer des accords longs (sustain).

- Pour jouer des accords longs, appuyez sur la pédale de sustain et jouez les accords de la façon usuelle sur votre clavier MIDI.  
Il existe deux types d'accords longs, déclenchés en fonction de la vélocité des notes MIDI jouées :
- Si vous frappez doucement sur les touches, vous obtenez un accord plaqué, répété lentement (qui n'est pas disponible pour tous les Joueurs).
- Si vous frappez fort sur les touches, vous obtenez un accord fort.

Si vous ne disposez pas de pédale de Sustain, vous pouvez assigner cette fonction à la touche Si de l'octave de contrôle du clavier MIDI. Vous trouverez de plus amples informations à la section "Touches de télécommande", à la page 155 et à la section "Key Remote Octave (Octave de contrôle)", à la page 181.

## Fills

Lorsque Virtual Guitarist joue, vous pouvez insérer à tout moment un Fill—petite variation de la Partie actuelle. Il suffit de tourner brièvement la molette de modulation de votre clavier MIDI, dans un sens ou dans l'autre. Après avoir joué le Fill, Virtual Guitarist reviendra au Groove normal.

Si vous ne désirez pas utiliser la molette de modulation pour déclencher un Fill, vous pouvez assigner cette fonction à un autre contrôleur MIDI dans la fenêtre Setup. Pour plus d'informations, voir la section "Fill Trigger (déclencheur de Fill)", à la page 183).

Vous pouvez aussi déclencher un Fill en appuyant sur la touche si b de l'octave de contrôle de votre clavier MIDI. Vous trouverez de plus amples informations dans la section suivante et dans la section "Key Remote Octave (Octave de contrôle)", à la page 181.

## Touches de télécommande

Virtual Guitarist permet d'utiliser une octave de votre clavier MIDI comme télécommande pour déclencher les variations de lecture les plus importantes. Ces touches de télécommande sont particulièrement utiles si votre clavier MIDI ne dispose pas de boutons Program Change ou d'une prise pour pédale de sustain. Notez toutefois que vous pouvez utiliser simultanément les contrôleurs ET les touches de télécommande de Virtual Guitarist

Voici la correspondance entre les différentes touches de l'octave de contrôle et les fonctions de lecture :

Touche	Fonction	Description
Do à Sol	Parties 1 à 8	Sélectionne une Partie
Sol#	Bruit de frette	Ajoute un bruit de frette
La	Stop	Déclenche un bruit de stop
Sib	Fill	Déclenche un Fill
Si	Pédale de sustain	Même effet que l'utilisation d'une pédale de sustain

- 
- ❑ Pour choisir l'octave de votre clavier MIDI que vous désirez utiliser comme octave de contrôle, il faut passer par la section Key Remote Octave (voir page 181) de la fenêtre Setup.
- 

## Pédale de sustain

La pédale de sustain possède une fonction importante dans Virtual Guitarist, et fonctionne différemment selon que le mode Latch est activé ou non.

Si vous ne disposez pas de pédale de sustain, vous pouvez simplement utiliser la touche Si de l'octave de contrôle (comme décrit ci-avant).

Essayez les différentes fonctions décrites ci-dessous pour mieux comprendre comment utiliser la pédale de sustain ou la touche de contrôle.

---

Mode Latch On	<b>Fonction Stop</b>	Si vous appuyez sur la pédale lors de la lecture, Virtual Guitarist s'arrêtera.
Mode Latch Off	<b>Pédale de sustain</b>	Virtual Guitarist s'arrête de jouer dès que vous relâchez les touches sur votre clavier MIDI. Si vous appuyez la pédale de sustain, Virtual Guitarist ne s'arrête pas lorsque vous relâchez les touches, mais continue de jouer, comme avec la pédale de sustain sur un piano par exemple.

---

- ❑ Si Virtual Guitarist ne joue pas et que vous maintenez enfoncée la pédale de sustain, les notes jouées sur le clavier déclenchent des accords longs, au lieu d'activer le mode rythmique de Virtual Guitarist, comme à l'accoutumée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section "Accords longs", à la page 154.
-

## Tempo

Virtual Guitarist s'adapte automatiquement au tempo de la chanson, tel qu'il est défini dans l'application hôte (Cubase par exemple). Virtual Guitarist s'adapte également aux variations de tempo durant la lecture (par ex. un *accelerando*).

La seule restriction est que le tempo le plus lent auquel Virtual Guitarist puisse jouer correctement est de 70 BPM (temps par minute). Si vous utilisez une valeur de shuffle élevée (voir page suivante), la valeur minimale de tempo assurant une lecture correcte est légèrement plus élevée. Le tempo le plus lent auquel Virtual Guitarist joue correctement, lorsqu'il est réglé pour jouer des triolets parfaits (soit une valeur de Shuffle égale à 66.7%) est de 85 BPM. Il n'y a pas de limite de tempo maximale—sauf celles du bon goût.

## Section Tempo



- Vous pouvez réduire de moitié ou multiplier par deux le tempo de Virtual Guitarist par rapport au tempo de la chanson. Pour ce faire, il suffit de cliquer sur le bouton correspondant dans la section Tempo :

---

**Half** Le tempo de Virtual Guitarist est divisé par deux par rapport au tempo de la chanson.

**Normal** Tempo normal, identique à celui du morceau.

**Double** Le tempo de Virtual Guitarist est doublé par rapport au tempo de la chanson.

---

**Les diodes vertes s'allument pour une métrique de 4/4.**

---

## Shuffle



Ce bouton permet d'ajouter un certain pourcentage de Swing en lecture de Virtual Guitarist, ce qui assure une correspondance plus étroite entre son feeling rythmique et votre morceau. Techniquement parlant, ce bouton permet de déterminer de combien les contre-temps sont déplacés par rapport aux emplacements où tombent les croches. Ainsi, si ce facteur est réglé sur 66,7% le feeling rythmique correspondra à un triolet parfait (feeling "ternaire").

- 
- ❑ Dans les arrangements basés sur un feeling ternaire (autrement dit, comportant beaucoup de triplets), Virtual Guitarist sonnera mieux si vous réglez une valeur de Shuffle légèrement inférieure à 66,7% (nous recommandons une valeur comprise entre 58% et 63%).
  - ❑ Il existe une exception à la règle de Shuffle. Dans les Parties 6 à 8 du lecteur "R'n'B: Rock'n Roll", la valeur minimale du paramètre correspond déjà à 66,6%. En effet, un pattern régulier n'a aucun sens ici. En tournant le potentiomètre de Shuffle, vous pouvez obtenir des valeurs extrêmes.
-

## Timing



L'un des grands avantages de Virtual Guitarist est que son timing est toujours parfait et fiable. Toutefois, comme on décrit rarement un vrai guitariste avec des adjectifs aussi flatteurs, Virtual Guitarist permet aussi de créer de légères variations de timing, pour conférer à la piste de guitare un caractère plus humain.

Pour altérer le timing de Virtual Guitarist et lui donner un côté plus relâché, il suffit de tourner le bouton Timing. La déviation de timing maximale apparaît sous le bouton, exprimée en millisecondes.

- 
- ❑ La variation de timing maximale est de 25 millisecondes—une valeur évidemment très modeste, à peine perceptible si vous écoutez la piste de Virtual Guitarist en solo. Toutefois, replacée dans son contexte avec les autres pistes, surtout si elles sont quantisées, les variations de timing se perçoivent nettement mieux.
- 

## Dynamics



Le potentiomètre Dynamics sert à marquer davantage les variations aléatoires de niveau d'un temps à l'autre, exactement comme un guitariste réel, qui ne maîtrise pas toujours parfaitement l'aspect dynamique de son jeu.

## Decay



Le bouton Decay sert à modifier la durée de la retombée naturelle des sons sur chaque temps. Pour des valeurs faibles (“short”), les notes jouées à la guitare sont plus détachées (effet “staccato”) ; pour des valeurs plus longues (“long”), le jeu est plus fluide (effet “legato”).

- N'oubliez pas que le paramètre de Decay agit sur l'enveloppe de lecture des sons de guitare originaux. Autrement dit, pour des valeurs extrêmes du paramètre Decay, vos pistes de guitare Virtual Guitarist perdront sans doute leur côté naturel.



# Variations sonores

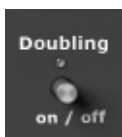
## Largeur stéréo (Stereo Width)



Le potentiomètre Stereo Width (largeur stéréo) contrôle un effet DSP, permettant d'intervenir sur la largeur stéréophonique du signal de sortie. Lorsque le potentiomètre se trouve en position centrale, le son n'est pas modifié. Si le potentiomètre est tourné à fond à gauche ("mono"), le signal de sortie est monophonique. S'il est tourné à fond à droite ("wide"), la largeur stéréo est doublée, en utilisant un effet de filtrage en peigne.

- ☐ Les ingénieurs du son seront soulagés d'apprendre que l'effet de largeur stéréo de Virtual Guitarist est totalement compatible mono.

## Doublage des pistes (Doubling)



Dans un studio d'enregistrement, on double souvent les pistes de guitare à l'enregistrement, à la fois pour élargir l'image stéréo et pour obtenir un son plus riche. Dans cette situation, le guitariste doit enregistrer la même chose deux fois de suite, sur deux pistes distinctes, avec le même toucher et le même phrasé. Au mixage, ces pistes seront panoramiquées respectivement à fond à gauche et à droite.

Avec Virtual Guitarist, plus besoin d'enregistrer en double. Il suffit d'activer le bouton "Doubling" et immédiatement deux guitaristes joueront à l'unisson, comme par magie.

Cet effet de doublage de son n'est pas obtenu via un effet DSP, comme Stereo Width. Au contraire, Virtual Guitarist joue vraiment deux pistes différentes. Pour cette raison, le doublage de Virtual Guitarist sonne exactement comme la méthode conventionnelle, mais sans ses inconvénients.

- 
- ❑ Faites attention à ne pas abuser de Stereo Width et Doubling. Même s'il peut être tentant d'avoir un gros son bien large sur toutes les pistes de guitare, c'est là le meilleur moyen d'obtenir un mixage final confus et incompréhensible.
- 

## Réglage des effets

Pour modifier le son de base de la guitare, vous pouvez agir sur la position des micros (Mic Position) et le potentiomètre de présence (Presence).

### Mic Position



Ce sélecteur à 4 positions permet de faire varier l'emplacement et l'angle du microphone par rapport au haut-parleur de l'ampli de guitare. La personnalité sonore change alors, en fonction de subtils phénomènes de phase. La position A correspond à l'emplacement normal d'enregistrement. Déplacer le curseur vers la position B éloigne virtuellement le micro du haut-parleur, en modifiant aussi son angle.

## Presence



On trouve un tel potentiomètre sur la plupart des ampli de guitare. Il permet d'accentuer ou d'atténuer le haut-médium du spectre sonore. Si vous tournez le potentiomètre au-delà de sa position centrale, le son devient plus agressif, plus mordant. Si vous le tournez dans l'autre sens, vous obtenez un son plus chaud, à la présence moins marquée.

## Low Cut



Pour éviter tout phénomène de masquage fréquentiel entre vos pistes de guitare et les autres pistes présentes dans le mixage, il est souvent conseillé d'atténuer les graves du signal de guitare.

Si vous tournez le potentiomètre Low Cut dans le sens des aiguilles d'une montre depuis sa position "min" jusqu'à sa position "max", vous faites passer la valeur de la fréquence de coupure du filtre passe-haut de 0 à 800 Hz. Si vous utilisez Virtual Guitarist dans un mixage complexe, la position optimale se trouve souvent entre 9 et 10 heures. Au-delà, le son devient assez malingre et artificiel : nous permettons cette position dans le cadre d'une sound design créatif.

# Pédalier multi-effet

Ce multi-effet est un composant important de la version Electric Edition de Virtual Guitarist. Dans ses fonctions, ses sonorités et sa conception, il s'agit d'une reproduction fidèle des collections de pédales d'effets que les guitaristes emportaient avec eux sur scène ou en studio. Nous avons essayé de les recréer dans le moindre détail : pour ne citer qu'un exemple, même les LEDs des effets à modulation LFO clignotent en synchronisme—comme au bon vieux temps.

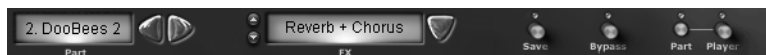
Comme les effets constituent un aspect très important des sons de guitares électriques, le pédalier multi-effet de la version Electric Edition de Virtual Guitarist est intégré dans l'architecture VSTi. Il comporte pas moins de huit effets différents, élégamment disposés sur le “sol”.



- Pour passer de la page d'effets à la page de lecture (Play) ou de configuration (Setup), cliquez sur le jack repéré FX.

## Gestion des effets

Toutes les fonctions de gestion des effets sont organisées de façon très claire dans la barre de menus située en haut de la page FX.



Vous pouvez sélectionner et enregistrer les effets, bypasser le pédalier d'effets, et déterminer le mode de commutation d'un effet à l'autre (par partie ou par Joueur).

## Activer/désactiver les effets

Le commutateur Bypass, situé dans la barre des menus, permet de désactiver complètement le pédalier d'effets.



Lorsque le bouton est poussé, les effets sont bypassés, et la LED verte est allumée.

Outre ce Bypass global, vous disposez d'un commutateur on/off pour chaque effet. Le commutateur de l'effet Wah est situé en haut à droite de la pédale ; tous les autres sont représentés sous la forme d'un bouton de pédale métalliques, pourvus d'un indicateur LED rouge.

## Banques d'effets

Au démarrage, Virtual Guitarist charge automatiquement une banque par défaut, comportant 32 effets. Cette banque est totalement indépendante des Parties ou des Joueurs ; il s'agit davantage d'une série de paramètres d'effets. Sélectionner un effet dans cette banque le charge dans le buffer (mémoire tampon) d'une Partie ou d'un Joueur. Les modifications ne sont enregistrées que dans le buffer, et sauvegardées avec le morceau. Pour les enregistrer définitivement dans la banque, pour utilisation dans d'autres instances de Virtual Guitarist, il faut sauvegarder manuellement le programme d'effet dans la banque.

- 
- ❑ Gérer plusieurs banques d'effets en utilisant le format standard fxb format n'est possible que dans la version plug-in, séparée, du pédalier d'effets, puisque les fichiers fxb dans Virtual Guitarist sont déjà utilisés pour les Joueurs. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Version plug-in du pédalier d'effets", à la page 176.
- 

## Sélectionner des effets depuis la banque

Dans Virtual Guitarist, tout programme d'effet mémorise toujours la configuration du pédalier tout entier. En cliquant sur un seul bouton, vous pouvez activer et régler tous les effets en même temps.



- Pour passer d'un des 32 programmes d'effets à l'autre, cliquez sur les petits boutons en forme de flèche situés à gauche du menu Effect.
- Pour ouvrir le menu Effect afin de sélectionner un effet, cliquez sur le gros bouton métallique situé à droite du menu.

## Changer le nom des effets

Pour changer le nom d'un programme d'effet, il suffit de cliquer sur son nom puis d'entrer le nouveau. Enregistrez ensuite le programme, afin de pérenniser ce changement de nom.

## Enregistrer des programmes d'effets dans la banque

Les modifications apportées à un programme d'effet sont généralement enregistrées avec le morceau, et ne sont disponibles que dans l'instance de Virtual Guitarist en cours. Pour rendre un effet modifié utilisable dans d'autres instances ou morceaux, il faut l'enregistrer dans le fichier de la banque. Procédez comme suit :

1. Modifiez l'effet à votre guise.
2. Cliquez sur le bouton Save. La LED rouge s'allume.

3. Choisissez à présent l'emplacement dans le menu où vous voulez enregistrer le programme d'effet. Validez.

Bien sûr, vous pouvez utiliser la fonction Save pour copier un effet d'un emplacement à un autre avant de le modifier.

- 
- ☐ Attention : Le fichier de banque se trouvant sur le disque dur est effacé chaque fois que vous enregistrez un programme d'effet. Toutes les modifications enregistrées dans la banque d'effets sont définitives. Toutefois, la partie de buffer existante n'est pas affectée, jusqu'à ce que vous sélectionniez à nouveau l'effet depuis la banque.
- 

### Charger une autre banque d'effets

L'option Load Bank, située en bas du menu Effect, permet de charger une autre banque d'effets, créée avec la version plug-in séparée du pédalier d'effets. Nous y reviendrons en détail ci-après.

## Gestion des effets pour les Parties

### Paramétrage de l'effet

Dans Virtual Guitarist, chacune des 8 parties dispose de son propre buffer/mémoire tampon d'effets (concernant les paramètres). Ces paramètres sont indépendants de la banque d'effets, et sont enregistrés avec le morceau.



Lorsque le bouton Part est activé, sélectionner une partie appelle également les paramètres d'effets correspondant à cette partie. Autre possibilité : conserver les mêmes paramètres pour tout le Joueur, en cliquant sur le bouton Player.

### Changer de paramètres d'effets à l'intérieur d'une partie

Fonction-bonus, vous pouvez même sélectionner pour la partie active des paramètres d'effets provenant d'autres parties. Les numéros de Program Change MIDI 9 à 16 sont d'ailleurs réservés à cet usage, alors que les numéros 1 à 8 servent, rappelons-le, à sélectionner les parties.

- 
- ☐ Exemple : Pour sélectionner la partie 2 avec les paramètres d'effets de la partie 7, il faut envoyer successivement les messages MIDI de Program Change 2 puis 15.
-

## Synchronisation d'effets au tempo

Vous pouvez synchroniser les paramètres temporels et de vitesse de tous les effets au tempo du morceau : par exemple, pour que l'effet de phasing effectue une rotation complète toutes les deux mesures, ou pour créer des patterns rythmiques complexes avec le délai.

Pour synchroniser un effet au tempo du morceau, procédez comme suit :

1. Activez son sélecteur Sync.
2. Choisissez une valeur de note avec le potentiomètre Time ou Speed. La valeur de la note apparaît dans un petit affichage situé sous le potentiomètre. T signifie Triolet, et D signifie pointé (Dotted).

## Pédale Wah-Wah



La pédale Wah-Wah tire son nom du son de l'effet produit. Il s'agit d'un filtrage dynamique limité au médium, qui sonne comme un morpheing entre les voyelles OU et A.

- 
- ☐ Bien utiliser une pédale Wah-Wah est un art en soi. C'est pourquoi notre expert guitariste Thomas Blug a enregistré des Joueurs Wah spécifiques, incorporant des effets de Wah-Wah. Dans ce cas, l'effet Wah-Wah fait partie de l'enregistrement lui-même : pas besoin d'utiliser la pédale Wah-Wah du pédalier d'effets.
-



Dans le monde réel, la pédale Wah-Wah s'intercale entre la guitare et son amplificateur. La pédale Wah-Wah de Virtual Guitarist est conçue pour fonctionner parfaitement si elle est appliquée au signal amplifié.

### **Caractère sonore de base**

Le potentiomètre Q permet de doser le mordant de l'effet Wah-Wah. Plus vous le tournez vers des valeurs élevées, plus la bande de fréquences filtrée devient étroite, et plus l'effet de balayage de filtre est tranchant. Des valeurs de Q élevées permettent de "faire passer" un son clair.

Le balayage du filtre peut être provoqué par la pédale elle-même ou par une modulation automatique.

### **Contrôle au pied**

Pour contrôler l'effet Wah-Wah "manuellement", il suffit de cliquer sur la pédale, puis, en maintenant enfoncé le bouton de la souris, de faire glisser la souris vers le haut et vers le bas. Bien sûr, vous pouvez écrire ces mouvements dans des pistes d'automation si vous le désirez.

En outre, vous pouvez contrôler la pédale par l'intermédiaire de la molette de modulation. Dans ce cas, il suffit de ne pas assigner la molette à l'une ou l'autre des deux destinations (Fill, Vibrato) proposées dans la page Setup—elle se retrouve alors automatiquement assignée à la pédale Wah-Wah.

Bien sûr, vous pouvez également contrôler la pédale Wah-Wah par l'intermédiaire d'un contrôleur au pied externe. Virtual Guitarist reconnaît les messages de type MIDI Foot Controller (Contrôleur Continu # 4).

### **Auto-Wah (effet Wah-Wah automatique)**

Dès que vous tournez le potentiomètre de réglage de vitesse vers le haut (autrement dit, lorsqu'il ne se trouve pas sur 0), vous activez l'effet Wah-Wah automatique (AutoWah) et réglez sa fréquence. Dans ce cas, la pédale au pied permet de contrôler la fréquence centrale de l'effet Wah-Wah.

## AutoFilter

L'effet AutoFilter (filtrage automatique) possède une fonction de suiveur d'enveloppe (envelope follower) qui se base sur l'amplitude du signal d'entrée pour agir sur la couleur du son.



- 
- ☐ Les effets Wah et AutoFilter s'excluent l'un l'autre. Autrement dit, si vous activez l'AutoFilter, l'effet Wah est automatiquement désactivé, et vice versa.
- 

Voici comment configurer l'effet AutoFilter :

1. Lisez la phrase de guitare à laquelle vous désirez appliquer l'effet d'AutoFilter. Activez l'AutoFilter puis réglez le potentiomètre Freq sur une valeur moyenne.
2. Sélectionnez la direction désirée pour le mouvement de filtrage avec le sélecteur rotatif. S'il se trouve à gauche, la valeur de la fréquence de coupure du filtre est proportionnelle au niveau du signal ; à droite, elle devient inversement proportionnelle (autrement dit, plus le niveau est élevé, plus le son est éteint)—pratique pour illustrer des paysages sous-marins, par exemple.
3. Tournez le potentiomètre Threshold jusqu'à ce que le filtre réagisse aux crêtes de signal. Plus vous tournez le potentiomètre, plus le filtre devient sensible.
4. À présent, réglez avec le potentiomètre Freq l'intensité de modulation de la fréquence de coupure du filtre. Plus cette valeur est élevée, plus l'enveloppe est "profonde".

## Delay

L'effet de Delay combine une ligne de délai numérique et un écho à bande vintage. Il permet de créer tous les types d'échos et de délais, des effets d'espace ultra-modernes aux bouffées de délais chatoyants et chauds des années 70.



Pour régler le délai, procédez comme suit :

1. Choisissez d'abord, avec le sélecteur rotatif, le type de délai désiré. Il existe deux algorithmes de délai mono (MD, MH) et deux algorithmes de délai stéréo :
  - MD : Mono Delay—le signal est répété selon l'intervalle temporel spécifié via le potentiomètre Time.
  - MH : Multi Head—effet de chambre d'écho à bande magnétique, caractéristique d'un modèle possédant plusieurs têtes de lecture. Le signal enregistré est lu à différents intervalles temporels par les différentes têtes magnétiques, d'où un pattern rythmique parfois assez complexe.
  - PP : Ping Pong Delay—le signal d'écho passe du canal gauche au canal droit.
  - Tap : Multi Tap Delay—version actuelle du délai Multi Head, très pratique pour créer des patterns rythmiques de délais très complexes.
2. Réglez la durée de délai avec le potentiomètre Time. Lorsque la fonction Sync est désactivée, l'affichage est en millisecondes.
3. Le potentiomètre Mix permet de doser l'équilibre entre le signal original et le signal d'effet.

4. Le potentiomètre Feedback permet de déterminer le nombre de répétitions du délai (techniquement, il s'agit du taux de réinjection, autrement dit de la proportion de signal d'effet réinjectée en entrée de l'effet). Pour des valeurs de Feedback très élevées, le niveau du délai ne décroît plus, mais augmente sans cesse, jusqu'à apparition de saturation et de distorsion. Ce défaut est parfois recherché en tant que tel, pour obtenir un effet de dub à la jamaïcaine ou psychédélique.
5. Le potentiomètre Character permet de déterminer "l'âge" des effets—des délais numériques modernes, d'une propreté clinique, aux chambres d'écho à bande magnétique aux têtes et à la mécanique usées. Plus la valeur de Character est élevée, plus la courbe de réponse chute dans les aigus, avec un effet de pleurage de bande de plus en plus prononcé. On obtient ainsi un effet légèrement tremblant et moins brillant. Vous pouvez même créer ainsi des effets de pseudo-réverbération.

## Reverb

Cette réverbération est plutôt optimisée guitare : il ne s'agit pas d'une réverbération généraliste, destinée au mixage.



Sa programmation est très facile : il suffit de régler la durée de réverbération avec le potentiomètre Time (vous pouvez également la déterminer en fonction du tempo de votre morceau si vous le désirez), puis de doser l'équilibre son original/signal de réverbération avec le potentiomètre Mix.

La commande la plus intéressante est le sélecteur Type. Il permet de choisir parmi trois types de réverbérations, de caractéristiques très différentes :

- Spring : Réverbération à ressort typique, telle que celles des amplificateurs de guitare. Le son métallique caractéristique évoque inmanquablement le son de guitare typique des années 50 et 60.

- Plate: L'effet de réverbération à plaque a été très utilisé en studio à la fin des années 60 et tout au long des années 70, des studios de Philadelphie à Deep Purple, en passant par les Doors ou Pink Floyd...
- Hall: Ambiance de hall assez neutre. Sans colorer le son, ce programme sert à ajouter de l'ambiance, une certaine largeur et une certaine dimension au son.

## Phaser

Le Phaser est un effet absolument typique des années 70. Outre les guitares, il a aussi été abondamment utilisé sur les sons de claviers et les nappes de synthétiseurs—et même sur les batteries (écoutez le morceau “Just a Poke”, du groupe Sweet Smoke). Aucun album marquant du rock des années 70—que ce soit dans les styles funk, électronique ou progressif—n'est imaginable sans effet de phasing.

Comme son nom l'indique, l'effet de phasing est créé en ajoutant un signal de phase variable au signal original. Ce sont ces relations de phase changeantes qui créent ce son tournant typique. À l'inverse des effets de flanger ou de chorus, le phasing ajoute du mouvement à un son, sans pour autant l'épaissir.



Pour régler rapidement l'effet de phasing, le plus simple est de modifier de façon complémentaire les valeurs des paramètres Speed et Color (qui détermine le mordant de l'effet). Ainsi, un phasing lent (valeur de Speed faible) avec une valeur de Color élevée permet d'obtenir un splendide effet spatial tournant, tandis qu'un phasing rapide (valeur de Speed élevée) alliée à une valeur modérée de Color crée une sorte de “vibrato harmonique”.

## Tremolo

L'effet de Trémolo (également appelé vibrato d'amplitude) sert souvent à animer des sons de guitare clairs ou légèrement saturés. Il était très répandu avant l'apparition du Chorus, et on l'entend sur nombre de morceaux de guitare célèbres.



Le réglage du Trémolo est très facile : les deux seuls réglages disponibles sont Rate (fréquence) et Intensity. Astuce : pour régler plus facilement l'effet de Trémolo, jouez de longs accords plutôt que des phrases rythmiques. À l'inverse des effets de Trémolo “matériels”, celui-ci peut être synchronisé au tempo du morceau. Vous pouvez ainsi l'utiliser en tant qu'effet de “Chopper”, par exemple pour des styles NuMetal.

## Flanger

Le Flanger—également parfois appelé effet de jet parce qu'il évoque pour certains le bruit d'un avion lors du décollage—ajoute un côté tournoyant, brillant et plastique au son. Il est élaboré en ajoutant au signal original un signal légèrement retardé (délai  $< 10$  ms), dont le délai est modulé, puis en renvoyant une partie de ce signal d'effet en entrée, de façon à obtenir un son plus tranchant.



Pour régler le Flanger, procédez comme suit :

1. Le potentiomètre Speed sert à déterminer la fréquence de l'effet. Pour des valeurs élevées, l'effet de Flanger se transforme en Vibrato.
2. Ajustez ensuite le potentiomètre de Feedback jusqu'à obtenir le son désiré (de subtil à métallique).

## Chorus

Comme son nom l'indique (chorus signifie "chœur" en anglais), l'effet de Chorus donne un effet d'ensemble au signal. Utilisé avec modération, il permet d'animer un signal trop plat et faible, en lui conférant largeur et épaisseur. Le principe de l'effet de Chorus est similaire à celui de l'effet de Flanger, à ceci près que le signal d'effet n'est pas renvoyé en entrée, que son intensité est réglable et que la valeur de base du délai est supérieure (de 25 à 50 ms), ce qui rend l'effet de Chorus plus épais et moins métallique.



Pour régler l'effet de Chorus, procédez comme suit :

1. Choisissez Chorus ou Detune avec le sélecteur rotatif.  
L'effet de Detune est plus large et plus épais que le Chorus, ce qui est dû en partie à une durée de délai supérieure. Choisissez plutôt Detune si vous voulez créer l'image de plusieurs guitares, et Chorus si vous désirez ajouter une modulation chatoyante au son.
2. En modifiant de façon complémentaire les paramètres Speed et Depth, vous pouvez créer une grande diversité d'effets.  
De façon générale, plus élevée est la valeur du paramètre Speed, plus basse doit être la valeur du paramètre Depth et vice versa, sous peine de créer un désaccord trop marqué.

Pour une valeur élevée de Speed, on obtient des effets évoquant le vibrato. Une valeur modérée de Speed alliée à une valeur élevée de Depth permet de créer des sonorités tournantes et éthérées.

## Ordre des effets

L'ordre des effets est préréglé de façon à obtenir les meilleurs résultats possibles.

Tous les effets sont reliés en série, dans l'ordre suivant :

Wah ou AutoFilter → Phaser → Flanger → Chorus → Delay → Reverb → Tremolo.

## Version plug-in du pédalier d'effets

Le pédalier multieffet de la version Electric Edition de Virtual Guitarist est également disponible sous forme de plug-in séparé. Vous pouvez dès lors utiliser ce plug-in hors de Virtual Guitarist, dans n'importe quelle voie de console—par exemple sur vos pistes de basse, de claviers, de batterie, de boucles rythmiques ou même de voix. La version plug-in offre exactement les mêmes fonctionnalités que le pédalier d'effets intégré.

- 
- ❑ Comme le pédalier d'effets est optimisé pour une insertion sur un amplificateur avec haut-parleur, il constitue un parfait complément à l'amplificateur de guitare virtuel "Warp" signé Steinberg. Un bonus qui sera très apprécié, par exemple des guitaristes qui enregistrent ou jouent des solos de guitare par-dessus des pistes de Virtual Guitarist.
- 

Vous pouvez sélectionner ce plug-in comme n'importe quel effet de type Send ou d'insertion, dans n'importe quelle voie de console de votre application hôte.



## Gestion des effets



Le principal avantage de la version plug-in, par rapport à la version “pédalier d'effets intégré”, est la gestion des fichiers de paramètres d'effets. Comme les banques de programmes ne sont pas occupées par Virtual Guitarist lui-même, vous pouvez créer autant de banques d'effets que vous le souhaitez, en passant par le menu de fichier VST standard.

- ❑ Le bouton Load Bank, situé dans le coin supérieur droit, permet de charger des banques même dans des applications hôtes compatibles VST ne gérant pas directement les fichiers de type \*.fbx.

## Passer d'un effet à un autre par message MIDI de Program Change

Comme la commande de Program Change MIDI n'est pas réservée à la sélection des parties d'un Joueur, la version plug-in permet de l'utiliser pour sélectionner les programmes d'effets.

## Banque d'effets par défaut

Vous pouvez charger les banques créées avec le plug-in dans le pédalier d'effets de Virtual Guitarist, en utilisant la fonction Load Bank. Lorsque vous en ouvrez une instance, Virtual Guitarist charge le fichier default.fbx, qui se trouve dans le dossier Virtual Guitarist situé dans votre dossier “VST plug-ins”. Pour faire de n'importe quelle banque d'effets la banque par défaut de Virtual Guitarist, il suffit de l'enregistrer en cet emplacement, sous le nom default.fbx.

## Contrôle des paramètres d'effets via messages de MIDI Control Change

Bien évidemment, la version plug-in du pédalier d'effets reconnaît tous les numéros de Contrôleurs MIDI dédiés au contrôle des paramètres d'effets (voir ci-après, dans le paragraphe "Assignation des contrôleurs MIDI").

## Assignation des Contrôleurs MIDI

Outre l'automation VST, de nombreux paramètres de Virtual Guitarist peuvent être contrôlés par des contrôleurs MIDI. Voici l'assignation des paramètres de Virtual Guitarist aux numéros des contrôleurs MIDI :

N° de Contrôleur Continu	Nom	Paramètre Virtual Guitarist
1	Modwheel	Assignable dans la fenêtre Setup. Si non assigné : Pédale Wah-Wah.
4	Foot Control	Pédale Wah-Wah.
7	Volume	Volume
11	Expression	Volume
64	Sustain Pedal	Pédale de Sustain
67	Soft Pedal	Désynchronisation (désactive la fonction de synchronisation au tempo du logiciel hôte)
70		Fill (si assigné dans Setup)
71	Reso	Activation/désactivation de la fonction Doubling
72	Release	Activation/désactivation du mode Latch
73	Attack	Tempo moitié/normal/doublé Si la fonction de synchronisation au tempo du logiciel hôte n'est pas activée : contrôle du tempo (BPM = valeur du Contrôleur + 60)
74	Cutoff	Largeur stéréo
75	Decay	Decay
76	Vibrato Rate	Shuffle
77	Vibrato Depth	Vibrato (si assigné dans Setup)

N° de Contrôleur Continu	Nom	Paramètre Virtual Guitarist
78	Vibrato delay	Timing
79		Dynamics
80		Low Cut
81		Presence
82		Mic Position
85		Bypass FX Off/On
86		Wah On/Off
87		Autofilter On/Off
88		Delay On/Off
89		Delay Mix
90	Reverb Level	Reverb On/Off
91		Reverb Mix
92		Tremolo On/Off
93		Chorus On/Off
94		Flanger On/Off
95		Phaser On/Off
Aftertouch		Assignable dans Setup
RPN 0	Pitch Bend Range	0 à 24 demi-tons

- ☐ Selon les possibilités de votre application VST hôte, vous pouvez automatiser les divers potentiomètres et sélecteurs de Virtual Guitarist grâce aux fonctions d'automation de votre séquenceur, au lieu d'utiliser les numéros de Contrôleurs Continus MIDI. Ce type d'automation est disponible dans les applications Steinberg, comme Cubase SX/SL et Nuendo, par exemple.

# Paramètres globaux–Fenêtre Setup



La fenêtre Setup de Virtual Guitarist permet d'accéder aux divers réglages et paramètres cachés en temps normal.

- ☐ Les paramètres de configuration (Setup) s'appliquent simultanément aux types de guitares acoustiques et électriques. Par conséquent, modifier les réglages pour un type d'instrument acoustique affecte aussi le type d'instrument électrique.
1. Pour passer à la fenêtre Setup, cliquez sur la prise jack "quart de pouce" repérée "Setup".
  2. Lorsque vous avez terminé vos paramétrages, il suffit de cliquer sur le jack "Play" pour retourner dans la fenêtre principale de Virtual Guitarist, ou sur le jack FX pour retourner dans la page FX.

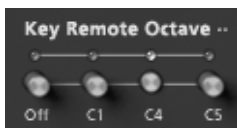
## Save Setup (enregistrer la configuration)



Si vous cliquez sur ce bouton, tous les paramètres de réglage seront sauvegardés. Comme mentionné ci-avant, ils s'appliquent globalement à toutes les instances de Virtual Guitarist.

- ☐ Les paramètres de configuration sont enregistrés dans le fichier de la chanson : la configuration peut ainsi varier d'un morceau à l'autre. Vous pouvez par ex. définir différentes octaves de contrôle ou assigner d'autres contrôleurs.

## Key Remote Octave (Octave de contrôle)



Le sélecteur Key Remote Octave permet de définir l'octave de votre clavier MIDI que vous voulez utiliser pour télécommander les fonctions de Virtual Guitarist, ou de désactiver cette fonction (position Off). Chaque valeur de note affichée concerne la note la plus basse de l'octave respective. Ainsi, si vous sélectionnez C1, c'est l'octave comprise entre Do1 et Si1 est réservée pour le contrôle.

## Chord Set (Ensemble d'accords)



Ce paramètre permet de limiter le nombre d'accords chargés dans la RAM lorsque vous sélectionnez un Joueur. Si vous choisissez XXL, tous les accords disponibles pour un Joueur seront chargés en mémoire. MID correspond aux dix accords les plus importants, et ECO aux six accords les plus importants.

Avantage : le temps de chargement des ensembles d'accords MID et ECO est plus réduit, et les données correspondantes occupent respectivement 30% et 60% moins de place en mémoire vive.

Comme la plupart des styles de guitares électriques se contentent d'accords neutres (notes seules, octaves, riffs) ou de combinaisons majeur/mineur, le paramètre Chord Set de la version Electric Edition de Virtual Guitarist n'affecte que les Joueurs suivants :

- Funk: Basic, Medium, Complex
- Pop: Brit 1, Brit 2, Dream Chords

Voici l'étendue des ensembles individuels :

## XXL

Tous les accords disponibles—jusqu'à 15 pour chaque tonalité, en fonction du Joueur.

- Majeur, maj7, 7, 6, +5, -5, dim, mineur, mmaj7, m7, m6, m7-5, sus4, 7sus4, sus2

## MID

Seuls les dix accords les plus répandus sont utilisés (la capacité RAM nécessaire équivaut alors aux deux tiers environ de celle occupée par l'ensemble d'accords XXL) :

- Majeur, maj7, 7, dim, mineur, mmaj7, m7, sus4, 7sus4, sus2.
- Ne seront pas chargés : 6, +5, -5, m6, m7-5

## ECO

Seuls les six accords les plus répandus sont chargés (la capacité RAM nécessaire équivaut alors au tiers environ de celle occupée par l'ensemble d'accords XXL) et à la moitié de celle occupée par l'ensemble MID.

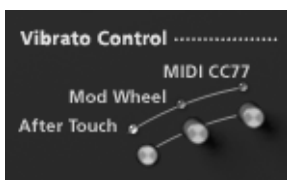
- Majeur, 7, maj7, mineur, sus4, sus2.

- 
- ☐ Si vous appliquez plusieurs Virtual Guitarist dans un morceau, vous pouvez utiliser différents ensembles d'accords pour chaque occurrence, en changeant les paramètres avant de charger le Joueur.
-

Si vous travaillez avec les ensembles d'accords MID ou ECO et jouez un accord qui n'est pas inclus dans l'ensemble, Virtual Guitarist sélectionnera automatiquement le meilleur accord de remplacement possible.

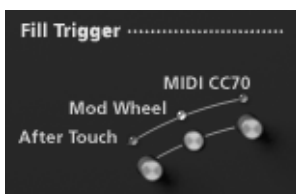
- ❑ Lorsque vous avez modifié le paramètre Chord Set et souhaitez passer d'un ensemble d'accords à l'autre, vous devez d'abord supprimer le Joueur puis le charger à nouveau (vous trouverez de plus amples informations dans la section "Supprimer un Joueur", à la page 149).

## Vibrato Control (Contrôleur de Vibrato)



Certains Joueurs de guitare électrique disposent d'un vibrato "intégré"—parce que le guitariste d'origine a joué ainsi. D'autres Joueurs permettent de contrôler directement le Vibrato par l'intermédiaire d'un Contrôleur MIDI. Le paramètre Vibrato Control permet de choisir lequel : Aftertouch, Molette de modulation ou Contrôleur n°77.

## Fill Trigger (déclencheur de Fill)



Le paramètre Fill Trigger permet de sélectionner le contrôleur MIDI que vous souhaitez utiliser pour déclencher des Fills. Vous trouverez de plus amples information dans la section "Fills", à la page 155.

## Velocity Switch



Le paramètre Velocity Switch permet de définir la valeur de vélocité à partir de laquelle Virtual Guitarist passera aux syncopes ou aux accents. Généralement, une valeur entre 90 et 110 convient parfaitement—mais tout dépend de votre style de jeu et de votre clavier MIDI.

## Velocity Threshold (Seuil de vélocité)

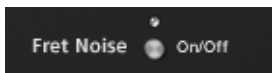


Lorsque vous jouez un accord sur votre clavier, il peut toujours arriver que vous appuyiez sur la mauvaise touche. Une telle erreur passerait peut-être inaperçue dans le cadre d'une partie de claviers "normale", mais dans Virtual Guitarist, jouer une fausse note peut amener à une interprétation erronée de l'accord désiré.

Comme les fausses notes, souvent jouées en "accrochant", possèdent le plus souvent une vélocité inférieure aux notes intentionnelles, Virtual Guitarist permet de définir une valeur de seuil de vélocité, en dessous de laquelle il ignore tout simplement la note. Nous vous recommandons une valeur comprise entre 10 et 30.



## Fret Noise (Bruit de Frette)



Lorsqu'un guitariste change ses doigts de place pour passer d'un accord à un autre, il produit souvent un bruit caractéristique, appelé bruit de frette. Pour obtenir une plus grande authenticité, Virtual Guitarist crée automatiquement ce type de bruit là où il se serait produit si vous aviez joué avec une véritable guitare.

Le bouton "Fret Noise" permet d'activer/désactiver la fonction de génération de bruit de frette.

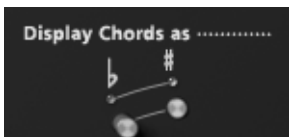
## Noise Filter (filtre anti-bruits)



Les sons utilisés dans Electric Guitar comportent pas mal de souffle, de ronflette et de bruits de fond divers. Ces signaux, générés ou captés par les micros, cordes, amplificateurs et autres sources font partie du son de guitare lui-même: ils participent à son caractère. D'ailleurs, une des raisons pour lesquelles les guitares échantillonnées semblent souvent artificielles provient du fait qu'on n'entend pas tous ces bruits "parasites" entre les notes jouées. Par ailleurs, une réduction de bruits de fond trop énergique finit par donner aux guitares un son éteint, tout aussi artificiel. Un excès dont nous nous sommes bien gardés!

Toutefois, pour vous donner un peu de choix, nous avons inclus dans Virtual Guitarist un algorithme de réduction de bruits de fond, permettant de nettoyer légèrement le son sans sacrifier trop d'harmoniques. Pour le mettre en place, il suffit d'activer le Noise Filter. Essayez de jouer quelques phrases musicales et des accords longs, et d'essayer diverses positions de Noise Filter, pour nettoyer plus ou moins énergiquement les bruits.

## Display Chords as (Affichage des accords)



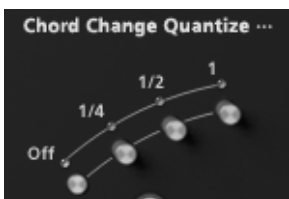
Les deux boutons de la section "Display Chords as" permettent de déterminer si les noms des accords doivent être affichés avec un dièse (#) ou un bémol (b).

## Tuning (Accord)



Le potentiomètre Tuning permet de régler l'accord général de Virtual Guitarist, par pas d'un dixième de Hertz.

## Réglage de la valeur Chord Change Quantize



La fonction Chord Change Quantize permet de déterminer l'endroit dans la mesure où Virtual Guitarist effectuera un changement d'accord. Si vous définissez par exemple une valeur de blanche (1/2), alors le changement d'accord ne sera pris en compte que lorsque vous atteindrez la prochaine blanche dans la mesure, quel que soit le moment où vous aurez effectivement joué l'accord.

Cette fonction permet de simplifier l'entrée des accords lorsque vous jouez en direct, et évite les changements d'accords intempestifs.

- 
- ☐ Les accents, syncopes et accords longs ne sont pas affectés par cette fonction.
-

## Fonction bonus: créez vos propres phrases

En théorie, vous pouvez contrôler Virtual Guitarist via n'importe quel canal MIDI—mais la plupart du temps, on utilise le canal n°1. Mais si vous envoyez à Virtual Guitarist des données MIDI via le canal MIDI n°16, Virtual Guitarist réagit complètement différemment.

Sur ce canal, tous les éléments composant une Partie sont accessibles séparément. Vous pouvez ainsi créer et enregistrer vos propres Parties. Maîtriser ces possibilités n'est pas aisé, mais si vous investissez un minimum de temps de recherche et de patience, votre patience sera amplement récompensée.

### Jouer des touches individuels

Si vous jouez Virtual Guitarist via le canal 16, le clavier est divisé en deux moitiés. Les touches inférieures à Do4 (do médian du clavier) servent à sélectionner l'accord, comme d'habitude. Les touches comprises entre Do4 et Do6 permettent de déclencher les touches séparés qui composent les Parties du Joueur actuellement sélectionné. Faites comme suit:

1. Sélectionnez un Joueur (par exemple, Rock: Pop), puis réglez la piste de Virtual Guitarist sur le canal MIDI 16.
  2. Maintenez enfoncé un accord dans la moitié inférieure du clavier, puis jouez des notes séparées dans les octaves Do4 à Do6.
  3. Relâchez les notes de l'accord puis jouez à nouveau les notes de Do4 à Do6. À présent Virtual Guitarist joue les sons qui ne sont pas transposés (par ex. un son de Stop Noise).
- 
- ☐ Dans cette situation, la course de la molette de modulation est divisée en quatre sections. Si vous la tournez vers le haut, vous pouvez accéder à des samples audio supplémentaires, en fonction du Joueur.
-

## Créer vos propres variations de Parties

Les notes que vous jouez sur le canal 16 peuvent bien entendu être enregistrées sur une piste MIDI ou entrées dans un éditeur. Vous pouvez ainsi créer vos propres variations de Partie en définissant la progression et le timing à chaque temps, en ajoutant un Stop Noise etc. Vous pouvez alors enregistrer ces variations de Partie sous forme de séquence MIDI et les inclure dans vos morceaux.

- 
- ❑ Utiliser les fonctions du canal 16 n'est pas facile et demande beaucoup de pratique. Il est donc préférable de considérer cette fonction comme un bonus, et non une fonction essentielle de Virtual Guitarist.
-

# Référence

## Tableau de référence des accords

Ce tableau de référence d'accords liste tous les types d'accords basés sur la touche C comme vue d'ensemble. Elle inclut les notes, la méthode "à un doigt" et les ensembles d'accords.

- Il peut être utile de la copier et d'en placer une copie bien en vue près de votre clavier.

Accord	Notes	Méthode à un doigt	Dans les ensembles d'accords		
			ECO	MID	XXL
<b>C</b>	do-mi-sol	Fondamentale	×	×	×
<b>Cmaj7</b>	do-mi-sol-si		×	×	×
<b>C7</b>	do-mi-sol-sib	+ touche blanche inférieure	×	×	×
<b>C6</b>	do-mi-sol-la				×
<b>C+5</b>	do-mi-sol#				×
<b>C-5</b>	do-mi-solb				×
<b>Cm</b>	do-mib-sol	+ touche noire inférieure	×	×	×
<b>Cmmaj7</b>	do-mib-sol-si			×	×
<b>Cm7</b>	do-mib-sol-sib	+ touches noire et blanche inférieures		×	×
<b>Cm6</b>	do-mib-sol-la				×
<b>Cm7-5</b>	do-mib-solb-sib				×
<b>Csus4</b>	do-fa-sol		×	×	×
<b>C7sus4</b>	do-fa-sol-sib			×	×
<b>Cdim</b>	do-mib-solb-la			×	×
<b>Csus2*</b>	do-ré-(mi)*-sol do-ré-(mib)*-sol		×	×	×

- ☐ \*Csus2: Il faut enfoncer la touche mi ou mib pour la reconnaissance de cet accord, bien que cette note ne sonne pas dans l'accord.

# Guitares

Cette section présente les guitares et amplificateurs utilisés pour produire les sons de la version Electric Edition de Virtual Guitarist. Tous les instruments et amplificateurs proviennent de la collection particulière de Thomas Bug. Leur enregistrement a été optimisé et modifié conformément aux souhaits de Thomas.

- Lorsque vous chargez un Joueur, la guitare utilisée apparaît dans la “rosace” de Virtual Guitarist.

## Fender Stratocaster



<b>Modèle</b>	1961
<b>Dans le Joueur...</b>	Funk: 70ties, Funk: Single Notes, Pop: Blues

Grâce à sa touche en bois de rose très solide, cette guitare possède un son très punchy, mais discret, plein de caractère. Ce modèle est la guitare favorite de Thomas Bug.

## Fender Stratocaster



**Modèle** 1956

**Dans le Joueur...** Funk: Basic/Medium/Complex/Octaves, Wah: Single Note/Soul/Complex, RnB: White Soul

La Stratocaster parfaite, emblématique avec son manche en érable, et son micro d'une transparence sonore inégalée. Comparé à celui du modèle 1961, la personnalité sonore de cet instrument est un peu plus équilibrée, davantage typée "bois".

## Fender Esquire



**Modèle** 1953

**Dans le Joueur...** Pop: Brit 1/Brit2/Dream Chords

Cette guitare est presque identique à une Telecaster, à ceci près qu'une Telecaster dispose d'un second microphone sur le manche (l'Esquire ne possède que son logement). La personnalité sonore de cette guitare de "cow-boy" est un peu plus nasillarde, ce qui en fait un instrument parfait pour l'accompagnement vocal. Le son du micro du manche "enveloppe" littéralement la voix d'aigus brillants et de graves évoquant un piano, comme une guitare acoustique.

## Gibson Les Paul



---

**Modèle** 1958

**Dans le Joueur...** Rock: Pop, tous les Joueurs Heavy, tous les Joueurs NuMetal

---

Équipée de micros de type humbucking (double bobinage) et d'un manche collé, cette guitare possède un son gras et saturé, mais aéré. Sa précision en fait la base idéale pour les effets de saturation, de distorsion... Des groupes comme ZZ Top, Led Zeppelin ou Free ont apporté à cette guitare une renommée mondiale (ou est-ce l'inverse?).

## Gibson ES 335



---

**Modèle** 1963

**Dans le Joueur...** RnB: Soul/Blues Boogie, Pop: Independent, Rock: Classic/Modern/Riffs

---

Cette guitare demi-caisse, dotée de micros de type humbucking (double bobinage), possède un son un peu plus léger que celui de la Les Paul. Cette particularité la prédestine donc à des sons légèrement saturés, gras, de bois mais aussi jazzy. L'instrument favori d'artistes tels que Chuck Berry ou BB King.



## Gibson Les Paul Junior



**Modèle** 1956

**Dans le Joueur...** RnB: Rock'n'Roll

La Junior Les Paul ne dispose que d'un seul micro de type "Soap Bar", à simple bobinage. Cette particularité, combinée à une construction un peu archaïque en bois d'acajou débouche sur un caractère sonore robuste, entre la Les Paul et la Telecaster.

## Amplificateurs

### Fender Twin Reverb

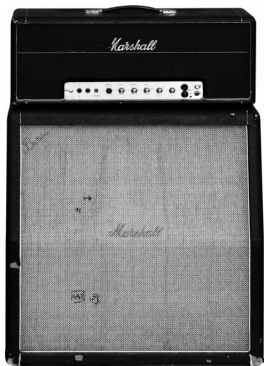


**Modèle** 1966

**Dans le Joueur...** tous les Joueurs Funk, tous les Joueurs Wah, RnB: Soul/White Soul, Pop: Blues

Le roi des amplis pour son clair. Son étage de puissance, à base de lampes 6L6, développe 100 Watts, et donne un son puissant et punchy, mais transparent et plein de chaleur, sans aucune distorsion indésirable.

# Marshall Plexi 100 optimisé Rock



<b>Modèle</b>	1968
<b>Dans le Joueur...</b>	Rock: Pop, tous les Joueurs Heavy

Cet amplificateur est un véritable classique dans le domaine du rock et des sons heavy metal. Son puissant étage d'overdrive crée un véritable mur sonore, d'une largeur et d'une définition inégalées, sans l'effet d'empâtement habituel sur des amplificateurs de classe inférieure. Ce modèle a été optimisé, en vue d'une utilisation rock, ce qui lui confère un son défini et clair, même pour des niveaux de distorsion élevés.

# Marshall Plexi 100

<b>Modèle</b>	1968
<b>Dans le Joueur...</b>	Funk: 70ties

C'est l'amplificateur favori de Jimi Hendrix. Que dire de plus ? Un timbre très gras, beaucoup de chaleur, un son énorme.

## Marshall Plexi 50



---

**Modèle** 1968

**Dans le Joueur...** Pop : Independent, Rock : Classic/Modern/Riffs, RnB : Blues Boogie

---

Vous avez le bonjour d'AC/DC ! Ce amplificateur crée une distorsion enfumée et puissance, avec un son très charnu. Tous les potars à donf, et mettez-y le feu !

## Fender Super Reverb



---

**Modèle** 1964

**Dans le Joueur...** RnB: Rock'n'Roll

---

La distorsion générée par cet amplificateur d'une puissance de 60 Watts possède un spectre harmonique extraordinaire et "rond", grâce à son étage redresseur à lampes. En position "son clair", le caractère sonore évolue vers un médium très propre et doux, d'une remarquable intensité.

## Vox AC30 Top Boost



---

**Modèle** 1963

**Dans le Joueur...** Pop: Brit1/Brit2/Dream Chords

---

Ce combo d'origine britannique a été conçu à l'origine pour l'amplification d'orgues. Mais les stars de la pop et du rock anglais ont vite su apprécier son timbre, d'une brillance et d'une chaleur uniques. Les Beatles l'ont fait accéder à une renommée mondiale.

## Mesa Boogie Triple Rectifier



---

**Modèle** 1998

**Dans le Joueur...** tous les Joueurs Nu Metal

---

Cet amplificateur équipé de 6 lampes de type 6L6 développe 150 Watts. Il produit la plus grosse distorsion de la planète. La nouvelle génération de groupes Nu Metal l'adore : il est l'ingrédient principal de leur son, outre les guitares accordées en dessous de leur hauteur nominale.

# Référence Joueurs

Ce tableau rassemble des informations détaillées concernant les Joueurs, les accords et les BPM.

Nom	Description	Base rythmique	Accords	Valeurs BPM
Funk : 70ties	Groove funky, très "Happy Summer"	16	maj/min	90–130
Funk : Basic	Guitare rythmique claire, Funky-pop	8	ensemble com- plet	>70
Funk : Medium	Un peu plus complexe que Funk : Basic	16	ensemble com- plet	>70
Funk : Complex	Nettement plus complexe que Funk : Basic	16	ensemble com- plet	>70
Funk : Single Notes	Grooves funk sur une seule note, compléments des versions accords	16	neutre (maj ou min)	>70
Funk : Octaves	Riffs à l'octave, compléments des versions accords	16	neutre	>70
Wah : Single Notes	Collection de phrases funky sur une seule note	16	neutre	>70
Wah : Soul	Accords Wah-Wah pour pop et RnB	16	maj/min	>70
Wah : Complex	Variantes plus complexes de Wah : Soul	16	neutre (accords et li- gnes)	>70
RnB : Soul	Riffs jazzy, funky, cool, son d'une grande chaleur	16	neutre (joue des riffs m / m7)	>70
RnB : White Soul	Rythmes soul et blues, style Chicago	8	maj/min (joue 7 and m7)	80–145
RnB : Rock'n'Roll	Rock anglais classique, versions "straight" et "shuffled"	8	neutre (joue maj et blues)	80–145
RnB : Blues Boogie	Finger style rock'n'roll, son très épais	8	neutre (joue maj et blues)	80–140

Nom	Description	Base rythmique	Accords	Valeurs BPM
Pop: Brit 1	Guitares style auteur-compositeur-interprète	8	ensemble complet	>70
Pop: Brit 2	Comme Brit 1, mais orienté plus pop, avec doubles croches	16	ensemble complet	>70
Pop: Independent	Riffs aigus, style très Eighties	8	neutre	80–130
Pop: Blues	Country, picking	8	neutre	90–190
Pop: Dream Chords	Guitares style auteur-compositeur-interprète, avec arpèges et accords	8	tous	>70
Rock: Pop	Pop-rock de base, entraînant	8	neutre	90–140
Rock: Classic	Grooves rock classiques et enfumés	8	neutre	80–150
Rock: Modern	Grooves rock modernes	16	neutre	70–130
Rock: Riffs	Riffs très épais, gros accords plaqués	8	neutre	80–140
Heavy: Hard	Riffs hard rock, son perçant	8	neutre	80–140
Heavy: Metal	Variantes encore plus agressives que Heavy: Hard	16	neutre	80–140
Heavy: Monster	Riffs hard rock, gros accords, entraînants	8	neutre	90–140
Heavy: HiFives	Riffs aigus, compléments très utiles aux autres styles Heavy	8	neutre	90–140
Nu Metal: Nu Riffs	Drop tuning (cordes accordées en dessous de la hauteur nominale, pour un son plus sombre), riffs puissants et phrases Nu Metal	16	neutre	70–110
Nu Metal: Dark 8th	Phrases Nu Metal de base, avec drop tuning	8	neutre	80–140
Nu Metal: Dark 16th	Puissants riffs à l'octave, avec drop tuning	16	neutre	70–110

## Homepage Virtual Guitarist

Vous trouverez à l'URL [vg.clubcubase.net](http://vg.clubcubase.net) un site Web consacré à Virtual Guitarist, très utile et complet.

Il propose des news, des démos audio, des infos et un forum traitant de sujets relatifs à Virtual Guitarist. Ce site Web est tenu par Sven Bornemark, l'instigateur du projet Virtual Guitarist.

## Crédits

Guitares: Thomas Blug ([www.guitarplayer.de](http://www.guitarplayer.de))

Programmation: Paul Kellett/mda

Concept: Sven Bornemark

Montage audio: Per Samuelsson, Christer Björklund, Lars Westin

Traduction française: Franck Ernould

Producteur Exécutif: Peter Gorges

Chef de Projet: Lars Slowak